平成11年5月23日発行 第6巻第13号通巻187号

ダンジョンズ&ドラゴンズ®
COLLECTION

CAPCOM®

ゲーメストムック
EXシリーズVol.83
ゲーメスト編集部責任編集
1,480YEN+TAX

Magic&Item Perfect Guide
Party Play instruct
Stage Map&Secret Room Introduce

Dungeons & Dragons®
TOWER of DOOM™ Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™
PERFECT GUIDE!



そこのあんた
冒険は好きかい?

Dungeons & Dragons®
COLLECTION

SEGA SATURN専用攻略本　ゲーメスト編集部責任編集

Dungeons&Dragons®
COLLECTION

～CONTENTS～


Dungeons & Dragons
COLLECTION
TSR
DUNGEONS & DRAGONS
剣と魔法と冒険の
世界に旅立とう！



ファイター Fighter

あらゆる武器を使いこなす戦いのエキスパート。中でも剣の扱いに関しては天下一品。魔法の才覚はないが、攻撃力、防御力ともに優れており、肉弾戦を得意とする。正面から剣を交えて、彼に勝てる者はそうそういないだろう。





戦闘のエキスパートは攻守ともに隙はなし！





クレリック Cleric

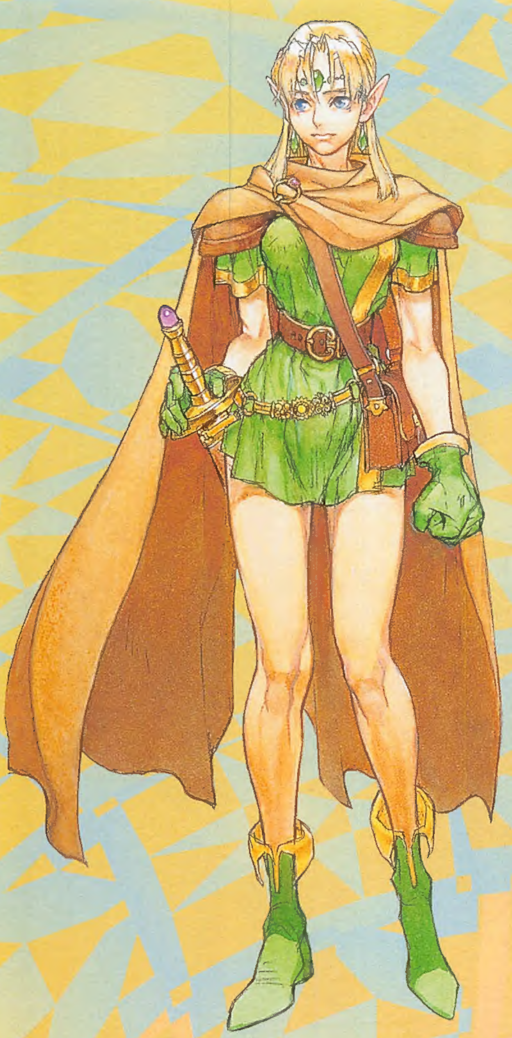
神の加護を受けた神官戦士。モンスターの動きを止めたり、仲間を治癒する補助魔法を得意とする。戒律により刃物を使うことができないが、卓越した格闘センスでメイスや槌を巧みに扱う。不死のアンデッドモンスターに対して強く、神聖魔法も使いこなす。



神の加護を受けた戦士







エルフ Elf

攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者。非力で繊細なため攻撃力、防御力はやや劣るが、身軽さを生かした素早い立ち回りでカバーする。高い知性も併せ持ち、攻撃・補助魔法を得意とする。

美しき森の魔法戦士









ドワーフ Dwarf

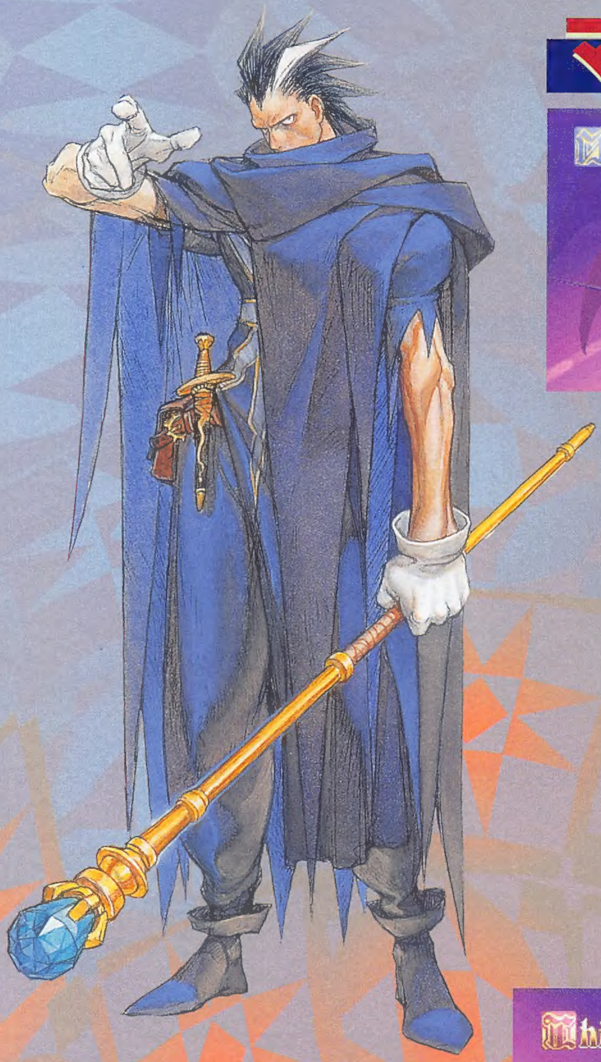
小柄な体に絶大な破壊力を秘めた不屈の戦士。その性格は大胆で豪気。高い腕力を生かした力まかせの連続攻撃を得意とし、持ち前の頑丈さで戦線を突破する。魔法に関しては不得手だが、毒や石化、魔法など、敵が使ってくる特殊攻撃に耐性を持つ。





うなる手斧、目前に敵なし!





マジックユーザー Magicuser



森羅万象の理を操る大いなる魔法の使徒。腕力は極端に低く、武器を用いた戦闘に関しては凡人以下だが、攻撃魔法において彼の右に出るものはそうはいない。ひとたび魔法を唱えれば、大挙して押し寄せるモンスターも一瞬にして消え失せることだろう。

全てを超越した魔力は華麗にして強力





シーフ Thief

探索能力に秀でた身軽なダンジョン攻略のプロ。肉弾戦はそれほど得意ではないが、素早い動きで敵の攻撃をかわし、スリングを使った遠距離攻撃でモンスターを退けていく。罠を見抜いたり、鍵を外す能力に長けており、君の冒険に大いに役立ってくれるだろう。

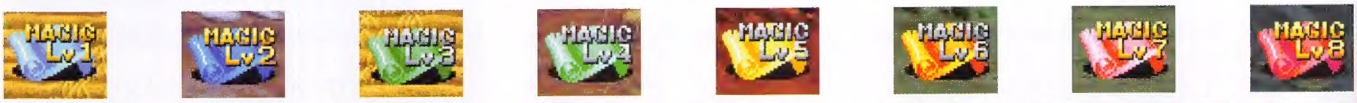




疾風のごとき一閃は斬られた自覚さえなくす！

魔法使い必読の書
全魔法リスト

このシリーズの大きな魅力の1つになっている「魔法」。全28種にも及ぶ2作品の魔法をここで詳しく解説！上段では原作での特徴や主な性質を、下段では実際に使うときの注意点や使える場所をコメントしている。



LEVEL 1 キュアウーンズ

術者か仲間一人のライフ(バイタリティ)を少し回復する**D&D®1**専用の魔法。原作ではLV1(第一レベル)の魔法。中盤以降キュアシリアスワンズになる。

TOD 詠唱可能キャラクター クレリック



D&D®1クレリックが使える貴重な回復魔法。トログロダイトやヘルハウンドがこれを出すと非常にうれしい。仲間にかける場合はクレリックの前に相手プレイヤーを立たせて唱えればよい。回復量は一定していない。

LEVEL 4 キュアシリアスワンズ

術者か仲間一人のライフを回復するLV4魔法。クレリックが初めから使える。回復量はレベルで変化。最終的にスーパーヒーリングポーションと同じくらい。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



ゲームスタート時は3回使え、以後しばらくの間はボスを倒すごとに補充されるので序盤からあまりケチらずに使っていこう。クレリックのいる心強さ、安心感はこの魔法の存在が大きく影響しているといっていい。

LEVEL 5 キュアクリティカルワンズ

術者か仲間一人のライフを大量に回復するLV5魔法で、キュアシリアスワンズの上位魔法にあたる。実際の回復量はキュアシリアスワンズよりもわずかに多い程度。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



ディスプレッサービースト戦後に使える。それ以降の魔法回復ポイントでも1つずつしか回復しないので、カーソル合わせの手間を省く意味でも、キュアシリアスワンズの前に使ってしまおう。実は初めから覚えている。

LEVEL 3 ストライキング

術者か仲間一人の筋力値を高める魔法。これをかけられたキャラクターは武器がオレンジ色に明滅し、一定時間物理攻撃力がアップ。戦闘時間を短縮することにつながるので、地味ながらもその効果は馬鹿にできない。ボス戦ではまずこの魔法を唱えてから行動に移るといいだろう。重ねがけはできない。

TOD 詠唱可能キャラクター クレリック



攻撃力アップ。その効果は絶大で、物理ダメージが2倍以上になる。ボス戦で非常に有効で、楽になるだけでなくクリアボーナス×4も断然取りやすくなる。しかし効果時間は非常に短いので使うタイミングが重要。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



武器攻撃力が1.5倍になる。持続時間は10秒ほどと**D&D®1**よりも少し長くなっている。クレリックのLV3魔法は他にC・ライトがあるが、基本的にこのストライキングを優先して使っていいだろう。

LEVEL 2 ブレス

祝福の言葉で仲間の士気を高め、命中率と攻撃力を上げる魔法。ゲーム中ではクレリックを含むキャラクター全員がオレンジ色に明滅し、一定時間攻撃力がアップする。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



仲間全員の武器攻撃力が1.25倍される。効果時間は10秒ほど。重ねがけは無効だがストライキングとの併用は可能。ボス戦ではまずこの2つを唱えるのが定石。対となるH・パーソンはテルアリン（テルエレロン）戦以外ではさほど重要ではない。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」を**D&D®1**、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」を**D&D®2**と略しています。

LEVEL 2 ホールドパーソン

対象を金縛りにして行動の自由を奪う魔法。両作品とも効果はほぼ同じで、画面内の「二足歩行する人型の生物」を最大3体まで行動不能にする。生物ではないアンデッドモンスター、およびオーガよりも大きな敵には無効。ダウンした敵も強制的に立たせることができる。効果は一定時間持続する。

TOD 詠唱可能キャラクター クレリック



ザコ敵が強い**D&D®1**では非常に重宝する魔法。初めから使え、スクロールもけっこう拾えるので、トログロダイトやノールが複数出現する場所では惜しまず使っていくべき。例外としてザイードには効かない。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



オーガマスターブラザーズ、テルアリンなど、ヒューマノイドタイプのボス戦で有効な魔法。LV2魔法は余りやすいので、トログロダイトやシャドーエルフが多数出現する場所で使っていくのも悪くない。

LEVEL 5 インセクトプラーグ

さまざまな昆虫を呼び寄せて大群を作り出す魔法。ゲーム中ではクレリックの手元から放たれた6匹のカブトムシがU字を描いて飛び去り、その軌道上の敵にダメージを与える。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック（2P）



扱いとしては物理攻撃であるらしく、ガーゴイルを倒すことはできない。ダークウォーリアⅡなど、一部の巨大なボスに対しては全段ヒットし大ダメージを与えられるが、大抵は1回しか当たらない。基本的にCCWを捨ててまで使うべき魔法ではない。

LEVEL 3 コンティニュアルライト

術者の手から目も眩まんばかりの強烈な光を発し、一時的に敵の視力を奪う魔法。これを使うと一定間合い内にいる、クレリックと向き合った敵はすべて気絶し、一定時間行動不能になる。ザコ、ボス問わず効く有効な魔法だが、ただし視力を持たないアンデッドモンスターや無生物、レベルの高いモンスターには効かない。

TOD 詠唱可能キャラクター クレリック



多くの敵に効く万能な魔法なので、ザコ戦ではなるべくH・パーソンを使うようにし、ブラックドラゴンやザイード、ビホルダーなど、強敵となるボスのために温存しよう。同様にCLリングも貴重なアイテムだ。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック



同じLV3魔法であれば、通常はストライキングを重視していいが、ボスをダウンさせる（その後大オイルで追い討ち）きっかけとして有効な魔法。またボス3体と同時に戦うことになるナグパ戦でも重宝する。

LEVEL 7 アースクェイク

唱えることで極めて強い力が地面にかかり、特定のエリアに地震を起こす魔法。ゲーム中ではクレリック最強魔法の1つに数えられ、画面内の地上にいるモンスターすべてにダメージを与える。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック（2P）



特に必要な魔法ではないが、2Pクレリックには他にLV7魔法が存在しないので余裕があれば使ってみてもいい。だが浮遊していたり、ジャンプ中だったりする「空中の」敵には効果がないので唱えるタイミングに注意。与えるダメージはあまり高くない。

LEVEL 4 スティックトゥスネークス

木の棒切れを蛇に変化させる魔法。蛇はクレリックの命令に従い、敵に噛み付いて攻撃する。その効果は一定時間持続し、効力が切れると元の木の棒に戻る。一回の詠唱で3匹の蛇を作り出すことができる。どんな敵にも効く魔法だが、蛇はジャンプ力があまりないため空中の敵にはやや効果が薄い。

TOD 詠唱可能キャラクター クレリック



LV8から使えるクレリック唯一の攻撃魔法。敵を追尾し、くらいついてダメージを与える。デイモスにも効くので、溜め込んでいって全放出すると効果的。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック（1P）



初めから使え、魔法の効果自体も**D&D®1**と変わらない。だが**D&D®2**ではこれと同じLV4魔法にCSWがあり、しかもガーゴイルには無効。結果、このスティックトゥスネークスの出番はあまりない。

LEVEL 7 ホーリーワード

原作では術者を中心に、一定範囲内にいる敵味方すべてに効果がある魔法。LV5以上の対象は麻痺し、それ以下なら絶命する。ゲーム中では、画面内の3体までの敵にダメージを与える。

SOM 詠唱可能キャラクター クレリック（1P）



聖なる光が対象にゆっくりと降り注いでダメージを与える。敵に与えるダメージはあまり高くないが、アンデッドモンスターは必ず一撃死する。リッチ・デイモスを倒したときに、シンがプレイヤーに使うのもこのホーリーワードである。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」を**D&D®1**、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」を**D&D®2**と略しています。

LEVEL 4 ポリモーフアザーズ

敵の姿を別の生物に変えてしまうLV4魔法。敵1体を対象とし、これを唱えられた敵はブタやキツネ、コウモリ、カエルなどの無害な小動物に変化して画面外に去っていく。魔法の有効間合いはかなり狭く、ほぼエルフの真正面にしか判定がない。そのため敵に近づいて唱えなくてはならない。

TOD 詠唱可能キャラクター エルフ



アンデッドモンスターやボス敵には効かないが、ヘルハウンドやトログロダイト、ノールなどの、強いザコ敵に対する一撃必殺の魔法として役に立つ。中盤以降に登場する、ザコ扱いのオーガやトロルにも有効。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ



D&D®2ではアンデッドモンスターにも効き、ガーゴイルを一撃で倒せる(アイテムも出す)など使い勝手は向上しているが、LV4魔法はアイスストームに回したほうがいい。P・アザーリングも同じ効果を持つ。

LEVEL 3 ヘースト

パーティー全員のデクスタリティ（敏捷性）を高めるLV3魔法。これを唱えるとエルフを含むキャラクター全員が黄色く明滅し、一定時間あらゆる行動スピードが速くなる。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ



これを唱えると約10秒間、モーション全般のスピードが倍化。連続斬りが突き飛ばし攻撃になりやすく、起き上がり無敵がすぐに切れるので注意。LV3魔法はL・ボルト重視だが、レッドドラゴン、シン戦では有効。スピードアップポーションと同じ効果。

LEVEL 2 インビジビリティ

術者および仲間一人の姿を透明にする不可視の魔法。味方にかけるときはCSWやストライキングのように、エルフの前に相手キャラクターを立たせて唱えればいい。これが効いている間は、一定時間経つか行動を起こすまで敵に認識されなくなる。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ



落ち着いてアイテム合わせをしたいときや、安全に攻撃したいときに有効な魔法。効果時間は長いが、**D&D®1**では攻撃だけでなく、ダメージを受けた場合も効果が切れる。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ



D&D®2ではダメージを受けても解除されず、使用中敵が攻撃しなくなる。序盤のボス戦ではけっこう役に立つはずだ。LVが重複する魔法もないので気軽に使える。

LEVEL 5 コンジュアエレメンタル

この世界に存在する四大精霊を召喚して操る魔法。原作では攻撃以外にもいろいろなことを命令できるが、ゲーム中では画面全体に効果のある攻撃魔法になっている。使う向きによって2種類あり、右向きは地の精霊ノーム、左向きは風の精霊シルフを召喚。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ



画面全体の敵に風属性の大ダメージを与える。魔法自体は高性能だが使える回数が少なく、アイスストームと異なるページに存在するのが難点。忘れずに使おう。



画面全体の敵に地属性の大ダメージを与える。ただしアースクエイク同様、対象は地面に足を着いた敵のみなので不発弾が多い。なるべく左向きの風を使うのがいい。

LEVEL 1 マジックミサイル

光り輝く魔法の矢を作り出し、敵に向かって撃ち出すLV1魔法。**D&D®1**ではエルフが、**D&D®2**ではエルフとマジックユーザーが使用でき、レベルが上がると発射段数が増えていく。放たれた魔法弾は敵を自動追尾してくれるが、ダウンした敵、および地面は這っている敵（G・スコーピオンなど）には当たらない。

TOD 詠唱可能キャラクター エルフ



初めは1発だが、中盤から3発撃てるようになる。ザイードと戦うときにはこれを盾にして斬りつける戦法が有効だ。ホーミング性能はあまり高くないため、ダメージを求めるならば敵の正面近くで使いたい。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ、M・ユーザー



レベルによってエルフは2〜3発、マジックユーザーは3〜5発撃てる。**D&D®2**では当たった敵がダウンするので、空中コンボ判定の残るボスに撃ち込んでいきたい。終盤になればダメージもかなり高くなる。

LEVEL 4 ウォールオブファイア

炎でできた薄い壁を作りだし、一種の防護壁とするLV4魔法。この壁に侵入した者はダメージを受ける。ゲーム中では炎の壁が直進し、通過線上の敵にダメージを与える魔法になっている。

SOM 詠唱可能キャラクター M・ユーザー



壁が前進する前に方向キーを1回転させることで、マジックユーザーの周りを炎が一周してから直進するようになる。ダウンした敵への追い討ちに使えないこともあり、LV4魔法ではダメージ、効果範囲の両面でアイスストームに一日の長がある。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」を**D&D®1**、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」を**D&D®2**と略しています。

LEVEL 3 ライトニングボルト

電光の矢を作り出し発射するLV3魔法。電撃は画面端まで直進し、軌道上の敵に雷属性のダメージを与える。貫通していくので、敵を一列に並べて使うように心掛けよう。縦方向の厚みはけっこうあり、ダウンした敵への追い討ちにも使えるため、両作品ともにザコ戦、ボス戦問わず使える魔法である。

TOD 詠唱可能キャラクター エルフ



序盤から使える魔法の中では最も強力だが、宝箱から固定で出る場所が少なく、数を集めにくい。ノールやトログロダイトなどのザコ群か、レッドドラゴンなど強いボスへのダメージ源として使おう。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ、M・ユーザー



方向キーで電撃を上下に振ることができる。結果扇状の攻撃判定を持つため、**D&D®1**よりも使い勝手はさらに向上している。ボスに使うときは一回一回狙い打つよりも一度当たったら連続使用したほうが確実だ。

LEVEL 6 フレッシュトゥストーン

対象を石化させるＬＶ6魔法。ゲーム中では前方直線状に水色の光線を放ち、これに触れた敵を石に変えてしまう。ザコ敵は必ず一撃死し、ボスには少しダメージを与える。

SOM 詠唱可能キャラクター M・ユーザー



これで倒した敵はアイテムを出さないため、ガーゴイルやグールには他の魔法を使ったほうがいいし、コボルドなどに使うのももったいない…というわけで意外に使う局面がない。唯一使えるのが浮遊城内のオーガ。一撃死するうえアイテムも出してくれる。

LEVEL 3 ファイヤーボール

火の玉を作り出して発射し、目標に火球が当たると大爆発を起こすLV3魔法。ゲーム中では、術者の手から少し前方の地面に向けて斜めに火球が放たれ、着弾すると爆発して周囲の敵に炎属性のダメージを与える。着弾前でも敵に当たれば巻き込み、またダウンした敵への追い討ち攻撃としても使える。

TOD 詠唱可能キャラクター エルフ



D&D®1では、炎属性の攻撃を敵に当てると、燃えているところに追撃できる。序盤から使えるので、溜め込むつもりでないならザコの群れやボス戦で積極的に使おう。動き回る敵にはきちんと狙いを定めること。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ、M・ユーザー



エルフ、マジックユーザーともにF・ボールと同じLV3魔法にはL・ボルトがある。こちらのほうが格段に効果範囲が広く効く敵も多いため、残念ながらF・ボールはほとんど出番のない魔法といえる。

LEVEL 6 プロジェクトイメージ

術者の幻影を作り出し、思い通りに行動させるというLV6魔法。ゲーム中での効果は、マジックユーザーが残像を纏い一定時間完全無敵になるというもの。他キャラにかけることはできない。

SOM 詠唱可能キャラクター M・ユーザー

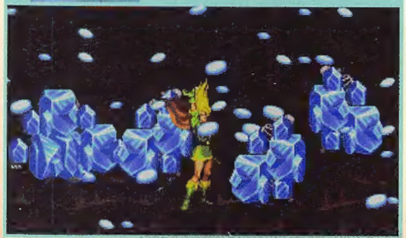


無敵時間は約10秒間。単純に殴りにいくだけでなく、無敵時間を利用して安全に魔法をセットしたり、罠を通り抜けたりといった多くの使い道がある。ボス戦で多くのアイテムや魔法を複合して使いたいときは、この魔法を計画的に組み込むといい。

LEVEL 4 アイスストーム

雹を含んだ突風を吹き付けて、効果範囲内にいる者にダメージを与えるLV4魔法。これを唱えると画面にいる敵すべてを氷漬けにし、氷属性のダメージを与える。画面内に存在していれば、敵がいかなる状態であってもダメージを与えることができる万能な魔法。**D&D®1**ではデイモスに効くエルフ唯一の魔法。

TOD 詠唱可能キャラクター エルフ



数少ない全体魔法にして、デイモスに効くエルフ唯一の魔法でもある。運良くトログロダイトやノールがスクロールを出してくれない限り、最終ステージのセーブルタワーまで使えない。絶命した敵は氷漬けになる。

SOM 詠唱可能キャラクター エルフ、M・ユーザー



全体魔法の中では使える回数も多く、特にマジックユーザーはボス戦の主力となる魔法。パターンが崩れたときのフォローや、数が多ければ有無をいわせず連打してもいい。LV4魔法は両者こちらに回そう。

LEVEL 7 リバースグラビティ

効果範囲内の重力の向きを逆転させるLV7魔法。敵は上空に落下し、効果が切れると地面に叩きつけられてダメージ。本来は体重の多い敵ほど高いダメージを受けるが、ゲーム内では一定。

SOM 詠唱可能キャラクター M・ユーザー



ステージ3終了時に覚える。効果範囲はマジックユーザーを中心とした円形。浮遊している敵やジャンプ中の敵には効かないので唱えるタイミングに注意。ダメージはかなり低く、少々使いにくい感がある。レッドドラゴンには無効だがシンには効く。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」を**D&D®1**、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」を**D&D®2**と略しています。

LEVEL 5

コンジュアエレメンタル

四大精霊を召喚して操るLV5魔法。エルフの同名の魔法と同じものだが、ゲーム中でのグラフィックと効果は少し異なる。唱えたときの向きによって2種類あり、右向きが火の精霊イフリート、左向きが水の精霊ウンディーネを召喚して画面内の敵にダメージ。

SOM　詠唱可能キャラクター　Mユーザー（1P）



アイスストーム同様に画面全体をカバーし、敵の状態によらずダメージを与えるため非常に使いやすい。イフリートボトルを使ったときも同じ効果がある。



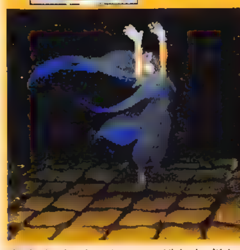
画面全体に水属性のダメージ。炎よりも耐性のある敵が少ないのでメインはこちらがいい。特にハーピーは、左向きだとダウンしないことがあるので必ず右向きで使おう。

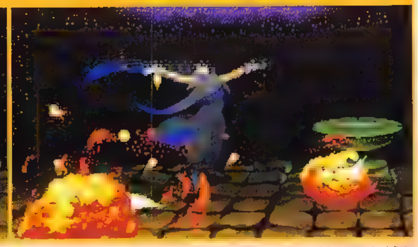
LEVEL 9

メテオスウォーム

天空から流星を降り注がせて、個々の敵に大ダメージを与えるLV9魔法。対象は複数取ることができ、きちんと狙い撃つことができる。ゲーム中ではマジックユーザーの最強魔法の1つ。レッドドラゴンを倒せばエザーホーデン戦後に覚えることができる。

SOM　詠唱可能キャラクター　M・ユーザー（1P）





最強魔法だけあってどんな敵にも有効で、与えるダメージはパワーワードキルと並んで非常に高い。ボスに当てれば、黄色いゲージ1本のうち約3分の1を奪うダメージを与えることができる。しかし画面全体を均等にカバーしているわけではなく、当たらなかったり、ほんのかすり傷程度のダメージしか与えられないことがあるのが難点。

LEVEL 5

クラウドキル

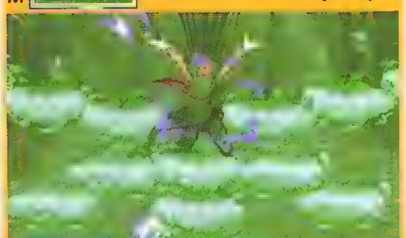
強い毒性を帯びた霧状の物質を発生させるLV5魔法。この毒霧に取り込まれた者は瞬時に絶命する。画面全体に効果があり、ザコ敵に類するものはそのほとんどが一撃死する。命を持たないアンデッドモンスターや人造生物、サラマンダーなど異世界のモンスターには効果がない。両作品ともザコの多い場面で活躍する。

TOD　詠唱可能キャラクター　エルフ



エルフの最強魔法で、セーブルタワー以降で使える。アンデッドとボスには効かないが、塔内に登場するオーガは一発死。絶命した敵に急いでダッシュ必殺技などを当てるとアイテムを2回出す。重要な稼ぎテク。

SOM　詠唱可能キャラクター　M・ユーザー（2P）



D&D®2では命あるボスには大ダメージを与えられるようになっている。アンデッド以外のザコ敵は一撃死するが、例外的にガーゴイルだけは大ダメージを与えるだけにとどまる。エルフは使えない。

LEVEL 9

パワーワードキル

魔法力の宿った言葉を発し、聴覚のあるものすべてを瞬殺するLV9魔法。ゲーム内ではあらゆる敵に効果のある全体魔法で、ザコ敵は例外なく一撃死、ボスには大ダメージを与える。

SOM　詠唱可能キャラクター　M・ユーザー（2P）



画面全体を確実にフォローするぶんメテオスウォームよりも使いやすいことは確かだが、使える回数は基本的にたったの2回。さいわいC・エレメンタル、I・ストームと同じページにあるので、この流れに沿ってボス戦で使っていこう。

LEVEL ?

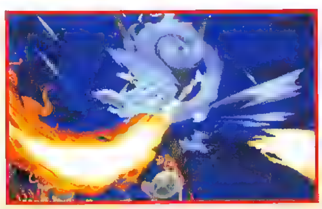
ファイナルストライク

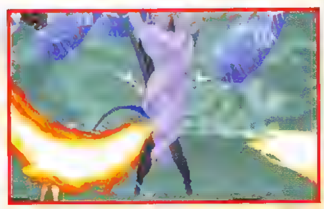
原作にはないD&D®2オリジナル魔法で、全魔法中最大最強の威力を誇る。ベスピア河の精霊やノームの村のパブでは、ウィザードリィスタッフが必要であること、この魔法の脅威は行使した冒険者たちにも及ぶらしいといった情報が得られる。

SOM　詠唱可能キャラクター　M・ユーザー（＋他プレイヤー）

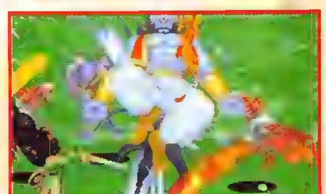












〈ファイナルストライク発動条件〉
①マジックユーザーを含む2P同時プレイである②マジックユーザーがウィザードリィスタッフを装備している③2人の総EXP（スコア）が200万以上である。これらをすべて満たすと、ウィザードリィスタッフが赤く明滅を始める。これがファイナルストライクを使えるようになったというサイン。この状態で④2人同時に「A+B+C」を押すとこれでファイナルストライクが発動する。詠唱に成功すると、画面内をコンジュアエレメンタルの四大精霊とジンが駆け巡り、ザコ、ボスを問わず敵群すべてが一撃死する。ただしシンのみは例外で、ゲージを約1本半減らすにとどまる。そしてその代償としてプレイヤーのライフは1になり、ウィザードリィスタッフは壊れてしまう。後の立て直しが大変なので、ラストボスのシンに使って華々しくフィニッシュを飾るのがベストだ。

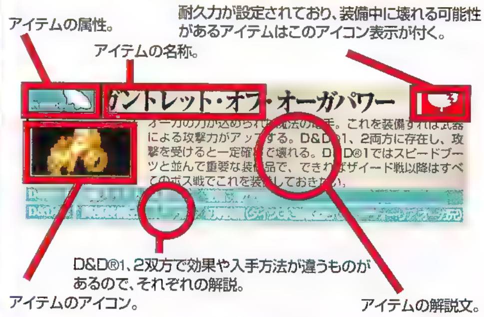
※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

冒険を影でサポートする必需品

全アイテムリスト

D&D®シリーズ2作品に登場するアイテムは合計約100種にもなる。ここはその1つ1つを詳細なデータを加えながら解説するページだ。君の冒険に役立ててほしい。

アイテム解説の見かた



Weapon ノーマルソード



ファイターの初期装備武器。D&D®2ではM・ユーザー以外、冒険が進むにつれて武器のレベルが上がり、攻撃力がUPしていく（最大LV4）。宝箱などから拾うこともでき、その場合エルフ、ドワーフ、シーフも装備できる。D&D®1では名称がロングソードになっており、他キャラは装備できない。

D&D®1	装備武器	入手方法／ファイター初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法／ファイター初期装備、宝箱、盗む（テルアリン）

Weapon バスタードソード



大型の片手剣。威力が高くリーチも長いので、特にエルフは後半で非常に重宝する武器。ただしドワーフは剣の扱いが苦手なためか、装備武器のハンドアックスのほうが必殺技のヒット数が多く、結果高い攻撃力を得ることができる。D&D®2ノームの村のショップで初めて入手することができる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	各店で異なる	入手方法／買う、宝箱、盗む（テルアリン） 1500SP

Weapon 炎の剣



炎の魔法がかかっている剣で、この剣で斬れば敵を燃やしてダウンさせることができる。炎の剣、氷の剣、雷の剣の3種は魔法剣とも呼ばれ、ガーゴイルを倒せる数少ない武器としてD&D®2の後半で必須アイテムとなる。氷属性のフロストサラマンダーには非常に効果が高い。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

Weapon 雷の剣



雷の魔法がかかっているため、斬った敵を感電させることができる剣。魔法剣はリーチがかなり長く、剣の軌道上に魔法効果の残像が残る。リーチの短いエルフなどは非常に重宝するが、炎の剣と雷の剣は一度斬ると相手がダウンするまで追い打ちできないため、ダメージ効率はあまり高くない。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

Weapon 呪いの剣1



ラファエルの洞窟B27Fにて手に入る黒い剣。呪われているため、装備して振ろうとするとダメージを受けてしまうことがある。それでも振り続ければ、約50振りで呪いが解けて伝説の剣になる。呪いを解きたいならば、ノームの村のショップでCSWリングを大量に買い込んでくるべきである。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

Weapon 呪いの剣2



腐海のグールばかりの部屋で鉄製の宝箱から入手できる。剣にかかった呪いのせいで、振ろうとすると麻痺してしまうことがある。クレリックが8回拾う（拾おうとする）ことで呪いが解けてアンデッドに強いホーリーアベンジャーになる。事実上2Pプレイを前提としたアイテムである。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

Weapon ショートソード



エルフの装備武器で、リーチは短いものの振りが早い。D&D®2ではノーマルソード同様、クレリック、M・ユーザー以外の4キャラが装備できる。ファイターのみノーマルソードとショートソードによる二刀流が可能で、ガードができなくなるが斬り攻撃のコンビネーションが素早く強力になる。

D&D®1	装備武器	入手方法／エルフ初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法／エルフ初期装備、宝箱、敵が落とす

Weapon トゥハンデッドソード



両手持ちの大剣。D&D®2ファイター専用の武器で、ノームの村のショップかエザーホーデン直前の隠し部屋でしか入手できない。長いリーチと高い威力を誇るが、振りが遅くガード不可。またアタックボタン連打のコンビネーションが使用不可になるなどデメリットも大きいので使う際は注意したい。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／買う、宝箱、盗む（テルエレロン） 6000SP

Weapon 氷の剣



氷の魔法がかかった剣で、これで斬った敵は氷漬けになって固まるので、そこをさらに追い打ちすることができる。そのため3種の魔法剣の中では最も強力で、ゲーム終盤まで使える武器である。火属性の敵に有効で、特にフレイムサラマンダーはこれを使わないと非常に苦しい戦いを強いられる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

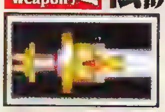
Weapon ドラゴンスレイヤー



D&D®2にてレッドドラゴンを倒した者だけがその証として手にすることができる剣。攻撃力はノーマルソードLV4相当と少し高めだが、特にドラゴン族に強いというわけでもない。宝剣としての価値は高いが実戦では並の剣である。夢のない話だが1600SPでさっさと売ってしまうに限る。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／「ドラゴンの角」と交換（ファイター、エルフ、ドワーフ、シーフ）

Weapon 伝説の剣



D&D®2に存在する最強の魔法剣。ファイター、エルフ、シーフならば専用装備武器LV4の1.5倍以上の攻撃力を持ち、魔法でしか倒せないガーゴイルにも効くので是非手に入れたい武器である。伝説の剣の名称には最もスコアの高いプレイヤーネームが冠され「○○の剣」という名前になる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／「呪いの剣1」の呪いを解く

Weapon ホーリーアベンジャー



光の加護を受けた聖なる剣で、アンデッドモンスターに対して絶大な威力を発揮する。この剣で攻撃すれば、スケルトン、グールといったザコ敵ならば必ず一撃で倒せる(ただしガードされることはある。突き飛ばし攻撃でも可)。ボスに対しては特にダメージが高くなるということはない。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／「呪いの剣2」の呪いを解く

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

Weapon ハンド・アックス



ドワーフ初期装備武器の手斧。D&D®1ではリーチは短いが縦方向の厚みがあり、また振りかぶるモーション中にも背後に攻撃判定がある。D&D®2ではこういった特徴はないが、見た目がより派手で大きなものになり、結果リーチが伸びた。ファイター、エルフ、シーフも装備できるようになっている。

D&D®1	装備武器	入手方法／ドワーフ初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法／ドワーフ初期装備、宝箱

Weapon メイス



鉄製の棍棒で、クレリックの初期装備武器。D&D®2ではノーマルソードやハンド・アックス同様、マジックユーザー以外の3キャラも装備可能になっている。威力もノーマルソード、ハンド・アックスと同程度だが、リーチがかなり短いため、クレリック以外は特に持つ必要はない。

D&D®1	装備武器	入手方法／クレリック初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法／クレリック初期装備、宝箱

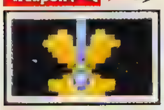
Weapon スタッフオブスネークス



クレリック専用の杖で、スティックトゥスネークスの呪文が込められている。これで攻撃すると杖から蛇が生まれ、敵に噛み付いてダメージを与えることができる（演出）。ラファエルの洞窟B72Fか、ドラゴンの角をショップで交換することによって手に入れることができるレアな一品。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱、盗む（キメラ）

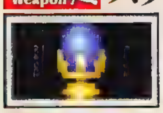
Weapon スタッフオブストライキング



マジックユーザーが初期装備している杖。ストライキングの魔法がかかっているため、ただの木の杖よりは若干高い攻撃力が得られるが、武器としての能力はそれほど期待できない。マジックユーザーに限りレベルが上がっても武器レベルは変わらないため、終盤まで肉弾戦が悩みの種だ。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／マジックユーザー初期装備

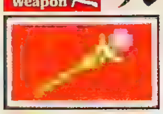
Weapon スタッフオブマジカルパワー



マジックユーザー用の武器で、魔法攻撃力全般を底上げするといううれしい効果を持っている。だが最強の杖「スタッフオブウィザードリィ」に比べるとやはり格落ちの感がある。1P時はレッドドラゴンの角をショップで交換すれば入手できるが、ディスプレッサークロークを捨てなければならない。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱、「ドラゴンの角」と交換（マジックユーザー）

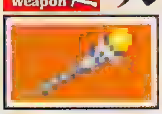
Weapon ワンドオブファイヤーボール



炎の魔法がかけられたワンドで、振ると前方に火球を飛ばすことができ、これに当たって敵は燃えながら倒れる。20発撃つと壊れるのは他のワンドと同じ（正確には杖を20振りではなく魔法攻撃20発）。しゃがんで振れば低い位置で、ジャンプ中に振れば空中で火球が撃つことができる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／マジックユーザー初期アイテム、買う、宝箱、敵が落とす 1200SP

Weapon ワンドオブライトニングボルト



電撃の魔法がかけられたワンドで、振ると前方に雷の柱を数本発生させることができ、敵を感電させることができる。やはり20発で壊れてしまうが、道中で1回も拾わずにノームの村のショップで買えば、なぜか256発撃つことができる。魔法なしクリアを目指す場合必携アイテムといえる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 1200SP

Armory ヘルメット



ファイター、ドワーフ用の頭防具。他のキャラクターが被ることもできるが、前述の2キャラがAC（アーマークラス。低いほど防御力が高い）が−3されるのに対し、それ以外のキャラはACが−1となり、少し効果が薄くなる。これは他の頭防具全般にいえる特徴である。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	各店で異なる	入手方法／ファイター、ドワーフ初期装備（タイプC）、宝箱、盗む（オーガ兄）

Weapon バトル・アックス



両手持ちの戦闘用大斧。武器としての大まかな性能はほぼトゥハンデッドソードに準じており、リーチは長いが斬り攻撃のワンセットが出せなくなる。それよりもむしろ大きいのが盾が使えなくなる点で、加えて威力も低いのでトゥハンデッドソード同様趣味の武器といえる。ファイターも装備できる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱、盗む（ノール（斧））

Weapon ウォーハンマー



片手用の鉄製の槌で、マジックユーザーを除く5キャラが装備可能。この武器で攻撃した敵は必ず気絶状態になるが、実際にはダッシュ必殺技などでダウンさせてしまうことが多いため、活用できる機会が意外に少ない。アタックボタン連打によるコンビネーションに独特のヒットストップがかかる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／買う、宝箱 2500SP

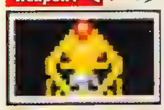
Weapon モーニングスター



D&D®2クレリック最強の武器で、マジックユーザー以外全キャラ装備可能。クレリックが持った場合のみ大斬りは前方に伸ばすものに、対空必殺技はその場で高速回転するものに変化する。ウォーハンマーかモーニングスターで、ダウンしたヘースト状態のテルアリンに追い打ちすると5ヒットする。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／買う、宝箱、盗む（ダークウォーリアⅡ）8000SP

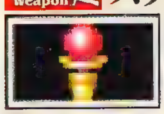
Weapon スタッフオブエレメント



精霊の加護を得たマジックユーザー専用の杖。装備するとコンジュア・エレメンタルの威力が上がるが、この杖はラファエルの洞窟B72Fでしか入手できない。つまりレッドドラゴンとの戦いを放棄しなくてはならず、レベルアップ（＝魔法回復）を1回見送ることになるため、無理に取る必要はない。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱、盗む（ナグパ）

Weapon スタッフオブウィザードリィ



マジックユーザー最強の武器で、杖自体の攻撃力は低いが魔法攻撃力を大幅にアップさせることができる。2P専用魔法「ファイナルストライク」を使うためにも必要な武器。エザーホーデン前の隠し部屋の、炎に囲まれた宝箱から入手できる。マジックユーザーならば必ず取るようにしたい。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／宝箱

Weapon ワンドオブコールド



マジックユーザーが初めに持っている専用の武器で、冷気の魔法がかけられている。一振りすれば地面から氷柱を発生させることができ、敵を凍らせることができる。杖自体の打撃、魔法の氷柱ともに攻撃力はかなり低く、20発撃つと壊れてしまうため、序盤で使い切るか売ってしまって構わない。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／マジックユーザー初期アイテム、買う、宝箱、敵が落とす 1200SP

Weapon ワンドオブパラライゼーション



パラライズ（麻痺）の効果を持つマジックユーザー専用のワンドで、これで敵を攻撃すると一定時間動きを止めることができる。だが文字通り「動きを止める」だけで、敵が麻痺している間はくらい判定がなく、追撃できないため足止めにしかならない。やはり20回で壊れる。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	装備武器	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 800SP

Armory マジカルハット



マジックユーザー用の頭防具。マジックユーザーはライフも少なく防御力も極端に低いため、ぜひ欲しいアイテムである。だが腐海か浮遊城、テルアリン戦直前の部屋まで行かなくては手に入らないため、ネームエントリーでタイプCになるようにして、初期装備として入手してしまうのが得策だ。

D&D®1	——	入手方法／——
D&D®2	頭部装備品	入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプC）、宝箱

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

Armory フード



シーフ用の頭防具。シーフには敵からアイテムを盗む特技がある。他キャラ用の頭防具を落としてくれる敵はいるが、このフードを盗むことはできない。マジカルハット同様、腐海か最終面まで宝箱から拾うことはできないので、やはりタイプCの初期装備として手に入れておきたいところである。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	頭部装備品	入手方法／シーフ初期装備（タイプC）、宝箱

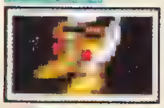
Armory 司祭の帽子



クレリック用の頭防具。あるに越したことはないが、ファイター、ドワーフ、クレリックはライフが多く、防御力も高いのでネームエントリーでは攻撃力を重視したほうがいいだろう。この司祭の帽子とヘルメットに限り、レッドドラゴン戦前の一番下の宝箱から入手できる。なければ取っておこう。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	頭部装備品	入手方法／クレリック初期装備（タイプC）、宝箱

Armory スピードブーツ



装備すると歩くスピードが速くなる靴。ダメージを受けると一定確率で壊れてしまう。戦闘の厳しいD&D1では特に重要なアイテムで、ザコ戦、ボス戦を問わず、これを装備しているか否かで難度が激変する。いかに壊さずに持っていくか、それがD&D®1を攻略するうえで重要なポイントになる。

D&D®1	装備アイテム	入手方法／宝箱
D&D®2	脚部装備品	入手方法／初期装備（タイプB）、拾う、宝箱、敵が落とす

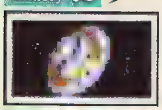
Armory レビテーションブーツ



レビテート（浮遊）の魔法がかかった靴で、これを装備すると空中浮遊が可能になる。ジャンプボタンを連打すると浮き、その後方向ボタンで上と左右に空中移動、方向ボタン下で着地する。浮遊中は単発打撃しか出せないが、エルフならリッチ・デイモス戦でシルバーアローを使ってはめられる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	脚部装備品	入手方法／宝箱、「ビホルダーの眼」と交換

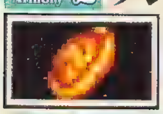
Armory ノーマルシールド



ファイター、エルフ、ドワーフ、クレリックが初めから装備している盾で、捨てたり売ったりすることは基本的にできない。ファイターとドワーフのみアイテムサークルに「ガード」の欄があり、これに合わせるとアイテム／魔法使用ボタンで即座に盾を用いてガードすることができる。

D&D®1	装備品	入手方法／初期装備
D&D®2	盾部装備品	入手方法／初期装備（シーフ、マジックユーザー以外）

Armory フレイムシールド



炎に対する耐性を持った赤い盾で、これを装備すると炎属性を持ったいくつかの攻撃をガードできるようになる。具体的にはコボルドの投げるオイル、ボスが使うファイヤーボール、ヘルハウンドのブレス、フレイムサラマンダーが飛ばす火の玉など。絶対に必要なアイテムではないが、出たら取ろう。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	盾部装備品	入手方法／宝箱、盗む（ヘルハウンド）、敵が落とす

Armory ホーリーシールド



白銀に光る聖なる盾で、腐海（クレリック限定）かダークウォーリアⅡ戦前のガーゴイル4体に守られた部屋で入手できる。この盾を装備するとエザーホーデン、ダークウォーリアⅡが使用する飛び道具や白い火柱などの暗黒魔法をガードできるようになる。ただし「めくり」には注意。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	盾部装備品	入手方法／宝箱

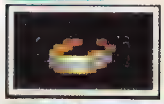
Armory レジストファイヤーリング



炎属性の攻撃に対して耐性のある指輪。D&D®1ではレッドドラゴンに勝利すれば入手でき、炎のダメージが減少。決して壊れることはない。D&D®2では壊れてしまうが炎属性の攻撃や魔法、罠などのダメージをまったく受けなくなるので、レッドドラゴンやシンと戦うときには欲しいアイテムだ。

D&D®1	装備アイテム	入手方法／宝箱
D&D®2	手部装備品	入手方法／初期装備（タイプE）、宝箱、敵が落とす

Armory サークレット



エルフ用の頭防具。シーフがパーティーにいれば、シャドーエルフからピックポケット（体当たり）で盗むことができる。またエルフにはサークレットよりもACが下がる頭防具「ティアラ」があるため、マジックユーザー、シーフほどネームエントリーにこだわる必要はないだろう。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	頭部装備品	入手方法／エルフ初期装備（タイプC）、宝箱、盗む（シャドーエルフ）

Armory ティアラ



エルフ用の頭防具で、サークレットよりも防御力が高くなる。テルアリン戦直前の部屋の宝箱をエルフが開ければ出現する。シーフならオーガマスターブラザーズ（弟）から盗むこともできるので、シーフとの2Pプレイ時には狙ってみよう。なお、D&D®1にも存在するがこちらは得点アイテム。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／宝箱　20000PTS
D&D®2	頭部装備品	入手方法／宝箱、盗む（オーガ弟）

Armory トラベリング&リーピングブーツ



D&D®2でシーフが初めから装備している靴で、いくら歩いても疲れず、また優れた跳躍力を得られる。この靴のおかげでシーフは2段ジャンプや三角跳びができるという設定。壊れることはないが、冒険中に敵が落としたり宝箱に入っていることはないため他キャラは装備できない。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	脚部装備品	入手方法／シーフ初期装備

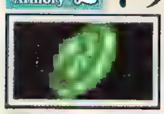
Armory ガントレット・オブ・オーガパワー



オーガの力が込められた魔法の篭手。これを装備すれば武器による攻撃力がアップする。D&D®1、2両方に存在し、攻撃を受けると一定確率で壊れる。D&D®1ではスピードブーツと並んで重要な装備品で、できればザイード戦以降はすべてのボス戦でこれを装備しておきたい。

D&D®1	装備アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす
D&D®2	腕部装備品	入手方法／初期装備（タイプB）、宝箱、盗む（ダークウォーリア、オーガ兄）

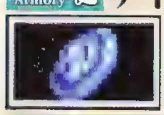
Armory ドラゴンシールド



ドラゴンのうろこを加工して作られた緑色の盾。D&D®2に存在する数種類の盾は、それまでのシールドを捨てて装備しなおす形になる。この盾を持つとドラゴンブレスのダメージを軽減し、レッドドラゴン、シンの手から出す炎の他、ナグパ戦のブラックドラゴンのブレスをガードできるようになる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	盾部装備品	入手方法／「ドラゴンのうろこ」と交換（シーフ、マジックユーザー以外）

Armory アイスシールド



冷気に対する耐性を持った青い盾で、これを装備すると冷気属性を持った敵の攻撃をガードできるようになる。とはいえ冷気魔法はD&D®2のゲーム中では、フロストサラマンダーが使ってくる氷柱しかないため、実際にこの盾の特性を活用できるシーンもここだけとなる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	盾部装備品	入手方法／宝箱、敵が落とす

Armory プロテクションリング



装備すると物理攻撃に対する防御力が上がる。D&D®2では手に装備するロッド、リングの中ではさして重要ではない。D&D®1では魔法がかかった＋1と＋2の2種が存在し、別種のリングであれば複数装備できる。なお、装備品のリング4種はいずれも攻撃を受けると一定確率で壊れてしまう。

D&D®1	装備アイテム	入手方法／ステージ2で裏道を通り、ステージ4後のショップで買う、宝箱、敵が落とす
D&D®2	手部装備品	入手方法／初期装備（タイプD）、宝箱、敵が落とす

Armory スペルターニングリング



敵の魔法攻撃を無効化する退魔の指輪。これを装備していると敵が使ってくる魔法に当たらなくなる。ただしこのリングは敵や罠のダメージを受けるだけでなく、魔法を無効化するたびに壊れる可能性があるので注意が必要だ。魔法攻撃の多いリッチ・デイモス戦などで持っていると楽になる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	手部装備品	入手方法／初期装備（タイプF）、宝箱、盗む（マンスコーピオン、オーガ弟）、敵が落とす

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

Armory

ホーリーネスリング



聖なる呪文が込められた指輪で、これを装備しているクレリックはターンアンデッドで敵を破壊する確率が100%になる。ターンアンデッドでアンデッドモンスターが「退散する」ことはなくなるわけだが、D&D®2のゲーム中ではどちらも効果は同じなので、実質意味のないアイテムといえる。

D&D®1	――	入手方法／宝箱から得る、拾う	
D&D®2	手部装備品	入手方法／宝箱、盗む（テルエレロン）、敵が落とす	

Armory

ロッド・オブ・コールド



氷系の魔法攻撃力を高める杖。D&D®2におけるプレイヤーが使える氷系魔法はアイスストームとコンジュア・エレメンタル（マジックユーザー）しかないため、戦士系キャラには無用の長物だが、後半全体魔法の使用頻度が増すマジックユーザーには重要。できれば浮遊城まで入手しておきたい。

D&D®1	――	入手方法／宝箱から得る、拾う	
D&D®2	手部装備品	入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプI）、宝箱、敵が落とす	

WeaponIten

ダガー



投擲用の短剣。ジンサモニングリング以外の武器アイテムは最大9個までストック可能。D&D®2ではボス戦の最初の一手として、9本まとめて投げつけるのが基本的な使い方。キャラクターによって投げるスピードが異なり、D&D®1ではエルフが、D&D®2ではドワーフが遅いため使いにくい。

D&D®1	武器アイテム	入手方法／初期アイテム（クレリック以外）、買う、拾う、宝箱、敵が落とす	20SP~35SP
D&D®2	武器アイテム	入手方法／初期アイテム（クレリック以外）、買う、宝箱、盗む（コボルド、シャドーエルフ）、敵が落とす	[illegible]

WeaponIten

アロー（+1）

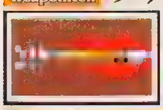


投げ矢。D&D®2では魔法のかかった「アロー＋1」になっており、レッドドラゴンをひるませたり、デイモスにダメージを与えることができる。D&D®2では魔法がかかっていないため活躍の場が少ない武器だが、エルフは無限に撃つことができるので2Pプレイ時はボス戦のフォローに使える。

D&D®1	武器アイテム	入手方法／初期アイテム（クレリック以外）、買う、拾う、宝箱、敵が落とす	40SP~[illegible]
D&D®2	武器アイテム	入手方法／宝箱から得る、拾う	40~42SP

WeaponIten

ファイヤーアロー

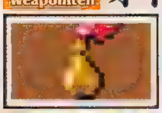


炎を仕込んだ投擲用の火矢。これに当たった敵は燃えて倒れるが、魔法の力が込められているわけではない。ショップで買うことができないので9本集めることはできないが、エルフのみ可能な「ジャンプ弓撃ち」なら数が減らないので何回でも撃てる。ちなみに威力はシルバーアローより低い。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	武器アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	

WeaponIten

オイル



地面にまくとその場に炎が上がる火炎瓶。D&D®1ではザコ敵の出現位置に置いておく「予約オイル」に、D&D®2ではダウンした敵に重ねて追い打ちを繰り返す「オイルはめ」にと、両作品とも使える武器アイテム。D&D®1では自分のまいたオイルにプレイヤーキャラが引っかかるので注意。

D&D®1	武器アイテム	入手方法／初期アイテム、買う、拾う、宝箱、敵が落とす 20SP	[illegible]
D&D®2	武器アイテム	入手方法／初期アイテム（マジックユーザー以外）、買う、拾う、宝箱、敵が落とす 30SP~50SP（[illegible]）	20SP~25SP

Ring

マジックミサイルリング



マジックミサイルの魔法が込められたリング。どのキャラクターでも使える代わりに発射段数は1発。D&D®2ではさして重要なアイテムではないが、D&D®1ではデイモス戦で攻撃の起点として重宝する。これに限らず、武器アイテムのリングは1回使うとなくなってしまう消耗品である。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	

Ring

ライトニングボルトリング



ライトニングボルトの魔法が込められたリング。D&D®2では魔法のライトニングボルトは上下に曲げられるようになったが、このリングは不可。エザーホーデンとの戦いではファイター系のキャラクターにとって必要不可欠ともいえる重要アイテム。ノームの村のショップでたくさん買っておこう。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす	500SP

Armory

ロッド・オブ・ファイヤー



炎系の魔法攻撃力を高める杖。D&D®2の手に装備するアイテム7種のうち、ロッド3種は決して壊れないので安心して持っていける。「炎系魔法」にはファイヤーボールリングやイフリートボトルも含まれるため、ファイターなどでも持つ意味はあるが、ロッドの中では優先度は低い。

D&D®1	――	入手方法／宝箱から得る、拾う	
D&D®2	手部装備品	入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプH）、拾う、宝箱、敵が落とす	

Armory

ロッド・オブ・ライトニングボルト



雷系の魔法攻撃力を高める杖。具体的にはLV3魔法のライトニングボルトと、アイテムのライトニングボルトリングを強化する。エルフ、マジックユーザー以外の4キャラは、浮遊城第二のボス、エザーホーデンに対するライトニングボルトリングの威力を高めるために必ず取っておきたい。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	手部装備品	入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプJ）、拾う、宝箱、盗む（キメラ）、敵が落とす	

WeaponIten

シルバーダガー



D&D®2に存在する投擲用の銀製の短剣。魔法がかかった武器なので、リッチ・デイモスやエザーホーデンなど、ダガーが効かない敵にダメージを与えることができる。ステージ8以降、ショップで買うことができるようになる。ハンマーの持てないマジックユーザーにとって重要なダメージ源。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	武器アイテム	入手方法／ドワーフ初期アイテム、買う、拾う、宝箱、盗む（コボルド、シャドーエルフ）、敵が落とす	50SP~70SP

WeaponIten

シルバーアロー

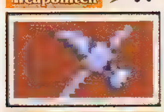


魔法のかかった銀製の投げ矢で、実質上D&D®1のアロー＋1と同じ性質を持つ武器アイテム。シルバーダガーと同じくアローが効かないガーゴイルやリッチ・デイモスにもダメージを与えられるが、アロー自体の投射スピードの遅さのせいで、シルバーダガーよりも使いにくい武器である。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	武器アイテム	入手方法／買う、宝箱、盗む（ノール（弓））、敵が落とす	80SP~100SP

WeaponIten

スローイングハンマー

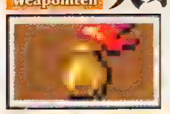


敵に投げつけてダメージを与える金槌。軌道は放物線状で、ヒットすると敵を気絶させることができる。D&D®2ではダウンした敵への追い打ちに使えたり、大型の敵には2ヒットしたりとかなり使い勝手のいい武器。D&D®1でもトログロダイトやブラックドラゴン戦には欠かせない一品。

D&D®1	武器アイテム	入手方法／初期アイテム、買う、拾う、宝箱、敵が落とす	30SP~38SP
D&D®2	武器アイテム	入手方法／初期アイテム（マジックユーザー以外）、買う、拾う、宝箱、敵が落とす	30SP~50SP

WeaponIten

大オイル



地面にまくと大きな火柱が3本上がる大型火炎瓶。D&D®2専用アイテムで魔法はかかっていないが、ダウンしたボス敵への直接追い打ち手段として非常に有効である。ダッシュ必殺技などでダウンを奪ったら、9発使えば大抵のボスは倒せてしまうだろう。中盤以降ショップで売られるようになる。

D&D®1	――	入手方法／宝箱から得る、拾う	
D&D®2	武器アイテム	入手方法／買う、宝箱、盗む（ヘルハウンド）、宝箱、敵が落とす	50SP~70SP

Ring

ファイヤーボールリング



ファイヤーボールの魔法が込められたリング。使うと前方の地面に爆発する火の玉を発射する。やはりD&D®2ではそれほど重要なアイテムではないが、クレリックや魔法剣を持たないファイター系キャラならば、対ガーゴイル用アイテムとしてストックしておくのも悪くはない。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／拾う、宝箱	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす	400SP

Ring

インビジビリティリング



インビジビリティの魔法が込められたリング。これを使った（使われた）プレイヤーキャラにはインビジビリティの効果が発生し、一定時間経つか攻撃するまで敵から感知されなくなる。武器アイテムのリングの中では希少なほうだが、特に必要になる場面はないので売ってしまうのが得策。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

Ring ポリモーフアザーリング



ポリモーフアザー（ポリモルフアザーズ）の魔法が込められたリング。これを敵に対して使うと小動物に変化させるポリモーフアザーが唱えられる。インビジビリティリングと並んで珍しい武器アイテムだが、ザコ戦でそれほど苦戦することのないD&D®2では、やはり特に必要なアイテムではない。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	

Ring コンティニュアルライトリング



コンティニュアルライトの魔法が込められたリング。これを使うと眩い光でプレイヤー側を向いた敵を気絶させる、コンティニュアルライトの魔法が発動する。魔法の使えないファイター、ドワーフ、シーフの3キャラは、対ナグパ戦で重宝するアイテムだ。ノームの村のショップで買うことができる。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす	500SP

Ring キュアシリアスワンズリング



キュアシリアスワンズの魔法が込められたリング。これを使うとライフを回復するキュアシリアスワンズを唱えたのと同じ効果がある。万一の時に備えてたくさん持っておきたい。D&D®2では、ノームの村のショップで必要なものを買ったら、残ったお金はすべてこれに回すのが定石。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす	1000SP

Ring ジンサモニングリング



風の精霊・ジンを封印したリングで、これを使うとジンが召喚され、画面中の敵を上空高く舞い上げて大ダメージを与える。特にエルフ、マジックユーザー以外の4キャラは、緊急回避＆遠距離攻撃手段としてダークウォーリアⅡ戦やナグパ戦で持っておきたいアイテムだ。ストックは不可。

D&D®1	――	入手方法／――	
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	

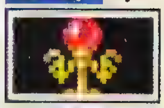
Accessory ネックレス



魔法攻撃に耐性がつく首飾り。リッチ・デイモスやダークウォーリアⅡなど、特定のボス戦では有効なアイテム。ただし魔法を完全に無効化するわけではなく、ダメージは受けてしまう。このネックレスを初めとする装飾品6種は絶対に壊れることがない。D&D®1ではすべて得点アイテム。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす	8000PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／エルフ初期装備（タイプJ）、拾う、宝箱、敵が落とす	

Accessory オーブ



石化、麻痺を無効化する宝珠。マンスコーピオンや罠の石化光線をくらっても石化せず、リッチ・デイモスやグールに触っても麻痺することはなくなる。後半まで行かなくては手に入らないアイテムだが、エルフ、マジックユーザー以外はタイプJの初期装備になっている。とはいえ重要度は低い。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／宝箱	30000PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／初期装備（タイプJ、エルフ、マジックユーザー以外）、拾う、宝箱、盗む（トログロダイト、グール、マンスコーピオン、ガーゴイル）	

Accessory ブレスレット



腕力を高めることができる腕輪。これを装備すると武器攻撃力が少しアップする。ファイター系は必須、といいたいところだが、長い目で見ればそれほど重要ではない。序盤で他に装飾品がない場合は取っておく、くらいの認識でいい。マジックユーザー以外タイプIの初期装備。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす	400PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／初期アイテム（タイプI、マジックユーザー以外）、拾う、宝箱、盗む（ダークウォーリア）、敵が落とす	

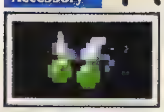
Accessory ブローチ



赤い宝石を細工した胸飾り。看板をくまなく読めば装飾品の効果を知ることができるが、このブローチに限りどこにも説明がない。ブローチはズバリ、装備しても何の効果もないダミーアイテム。2Pプレイ時には装飾品の引渡しを容易にするために取っておくのも手だが、基本的には必要ない。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	2000PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／クレリック、シーフ初期装備（タイプH）、拾う、宝箱、敵が落とす	

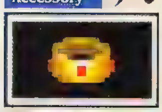
Accessory イヤリング



魔法攻撃力を高めることができる耳飾り。エルフ、マジックユーザーには最優先。ロッド同様、リングや魔法アイテムの攻撃力も上がる。その効果はめざましいものではないが、ファイター系キャラの強敵となるエザーホーデン戦ではロッド・オブ・ライトニングと併せて持っておきたいアイテムだ。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす	4000PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／エルフ初期装備（タイプH）、拾う、宝箱、盗む（ガーゴイル）、敵が落とす	

Accessory アンクレット



脚力を高める足輪。これを装備すると突き飛ばし攻撃の威力がアップする。とはいえ突き飛ばし攻撃はもともと攻撃力がないに等しく、入力ミスはともかく狙って使う場面もほとんどないため、実際にこのアイテムの恩恵を受けることは少ない。ブローチに次いで必要ないアイテムといえる。

D&D®1	得点アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす	3000PTS
D&D®2	装飾品	入手方法／ファイター、ドワーフ初期装備（タイプH）、拾う、宝箱、盗む（トログロダイト）、敵が落とす	

Secret Item ビホルダーの眼



魔海のボス、ビホルダーを倒したときにランダムで落とすことがある。これを持って次のショップで店員に話しかけると空中浮遊できるレビテーションブーツを作ってもらえる。秘密のアイテム8種の使い方はすべて同様で、ショップで話しかけることで情報やアイテムと交換してくれる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／ビホルダーを倒すと落とす

Secret Item ディスプレッサービーストの眼



ディスプレッサービーストを倒したときにランダムで落とすことがある。次のショップで店員に話しかけると「D・ビーストの眼は探知のお守りとして有効」という情報を教えてもらえるが、迷いの森を必ず抜けられるわけでもなく、その効果は不明。ディスプレッサービーストの皮優先でいいだろう。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／ディスプレッサービーストを倒すと落とす

Secret Item マンティコアの皮



マンティコアを攻撃すると落とすことがある。皮やうろこなど、戦闘中に落とすタイプのアイテムは、必殺技、魔法を当てると確率が高くなっていく。この皮を持ってディスプレッサービースト戦直後のショップで話しかけるとディスプレッサークロークに関する情報を教えてくれる。最終的には不要。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／大樹要塞」のマンティコアに攻撃を当てる

Secret Item ディスプレッサービーストの皮



ディスプレッサービーストを攻撃すると落とすことがある。秘密アイテムの中では最も重要で、次のショップで飛び道具に当たらなくなるディスプレッサークロークというアイテムを作ってもらえる。シーフの体当たりでも落とすことがあり、2Pプレイ時には2人入手できる可能性がある。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／ディスプレッサービーストに攻撃を当てる

Secret Item ドラゴンのうろこ



迷いの森のペナルティステージにいるブラックドラゴンを攻撃すると落とすことがある。これを持って次のショップで話しかけると、ファイター、エルフ、クレリック、ドワーフならばドラゴンシールドに、マジックユーザーとシーフならばディスプレッサークロークに加工してくれる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／「迷いの森」のブラックドラゴンに攻撃を当てる

Secret Item ドラゴンの角



ラファエルの洞窟のレッドドラゴンを攻撃すると落とすことがある。次のショップの爺に話しかけると、ドラゴンを倒した証として、名剣ドラゴンスレイヤーを作ってくれる。剣を持てないクレリックはスタッフオブスネークス、マジックユーザーはマジカルパワースタッフと交換してもらえる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／レッドドラゴンに攻撃を当てる

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

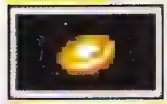
SecretItem オウルベアの卵



オウルベアに対してシーフが体当たりすると落とすことがある卵。これ以外の方法では入手不可能なので、比較的レア度の高い秘密アイテムといえる。これを持ってステージ3クリア後のショップで話しかけるとワンダーエッグにしてもらえる。この店以外では交換してもらえないので注意。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／盗む（オウルベア）

SecretItem メダル



これを持ってショップで買い物すると、好きな品物1つと交換してくれる。メッセージなどは出ないが、最初に買ったアイテムの代金は取られない。とはいえ一番高いスーパーヒーリングポーションでも350SP。ノームの村の武器屋は対象外なので、他の秘密アイテムを捨ててまで取る必要はない。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／初期装備（タイプA）、宝箱

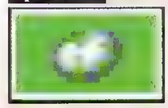
SpecialItem イフリートボトル



炎の精霊・イフリートが封印された壷で、ジンサモニングリングと並ぶ強力な魔法アイテム。これを使うとイフリートが召喚され、画面全体の敵に炎属性の大ダメージを与える。マジックユーザーのコンジュアエレメンタル（左向き）と同じ効果。炎に耐性のある敵には効かない。2面で入手できる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

SpecialItem ワンダーエッグ



魔法がかかったオウルベアの卵。これを投げるとオウルベアが生まれ、瞬く間に成長してプレイヤーを助けてくれる。このオウルベアは完全無敵で、一定時間敵を自動追尾して飛びかかっていく。強いザコを従えているボス戦ではオウルベアにザコを任せておくと戦いが楽になる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	魔法アイテム	入手方法／宝箱、盗む（マンティコア）、「オウルベアの卵」と交換

SpecialItem ディスプレッサークローク



ディスプレッサービーストの皮から作られた外套。これを装備すると、投石やナイフ、弓矢など、敵や罠の飛び道具に一切当たらなくなる。ディスプレッサービーストの皮を取れば次のショップで入手できるほか、シーフ、マジックユーザーならばドラゴンのうろこからも作ってもらえる。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	秘密アイテム	入手方法／ディスプレッサービーストの皮」と交換、「ドラゴンのうろこ」と交換（シーフ、マジックユーザー）

SpecialItem 鍵



鍵のかかった宝箱を開けるために必要なアイテム。すべての宝箱を開けていると鍵が足りなくなるので、なるべく木の宝箱は壊し、鉄製の宝箱は上から持ち上げる（罠を作動させる）ようにして節約していこう。シーフは鍵開けの特殊技能を持っているので必要のないアイテムとなる。

D&D®1	特殊アイテム	入手方法／拾う、宝箱
D&D®2	特殊アイテム	入手方法／拾う、宝箱

Potion ヒーリング・ポーション



青い瓶に入ったライフ（バイタリティ）を回復する薬。すごく美味しそうな匂いがするので、冒険者は我慢できず、その場で飲まずにはいられないという。そのため持ち運びはできないようになっている。D&D®2では時間で消えることはないので残しておいてもいい。ショップで買うこともできる。

D&D®1	薬アイテム	入手方法／買う、宝箱、敵が落とす	100SP～300SP
D&D®2	薬アイテム	入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす	100SP～130SP

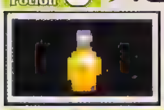
Potion スーパー・ヒーリング・ポーション



大きな青い瓶に入ったライフを回復する薬。ヒーリングポーションよりも回復量が大きい。D&D®2では2面から登場し、中盤以降ショップでも売られるようになるが、D&D®1では後半まで行かないと手に入らない稀少アイテム。なお、D&D®1ではポーションの回復量は一定していない。

D&D®1	薬アイテム	入手方法／拾う、宝箱	
D&D®2	薬アイテム	入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす	200SP～350SP

Potion スピードアップ・ポーション



デクスタリティ（敏捷性）をアップする薬で、エルフのLV3魔法、ヘーストをかけられたときと同様の効果がある。取った（飲んだ）キャラクターは一定時間黄色く明滅し、移動や攻撃など、あらゆる行動のモーションが倍化する。ファイター系キャラクターでプレイすると多めに出現する。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	薬アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

Potion パワーアップ・ポーション



ストレングス（筋力）をアップする薬で、クレリックのLV2魔法、ブレスをかけられたときと同様の効果がある。取ったキャラクターは一定時間オレンジ色に明滅し、物理攻撃ダメージが1．25倍される。魔法使い系キャラクターでプレイするとリッチ・デイモス戦、キメラ戦などで出現する。

D&D®1	――	入手方法
D&D®2	薬アイテム	入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

Potion ディミューション



小さくなるための赤い薬で、キメラ戦後にノームの村の入り口で買うかどうかを聞かれる。ノームは「お金がかかる」というが、これはプレイヤーの善意を問うているだけなので、実際にお金は取られない。ノームの村の武器ショップはいいアイテムがたくさん売っているので必ず買おう。

D&D®1	――	入手方法／――
D&D®2	薬アイテム	入手方法／買う　0SP

Scroll スクロール



魔法の巻物。D&D®1ではエルフは赤、クレリックは青のスクロールで、魔法名がじかに表記されている。D&D®2では魔法レベルの概念が取り入れられ、レベルごとに色分けされている（LV1～9）。魔法の使えないキャラクターは取ろうとするだけで拾ってしまうことはない。

D&D®1	魔法アイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす
D&D®2	スクロールアイテム	入手方法／宝箱、敵が落とす

●得点アイテム
冒険を続けていると、価値の高い宝石などを手にすることもある。これらは経験値（スコア）として換算される。ゲームをクリアするだけなら極端な話必要ないが、スコアアタックをする際には重要だ。D&D®2の装飾品のいくつかは、D&D®1では得点アイテムになっている。

D&D®1　得点アイテム
入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

D&D®2　得点アイテム
入手方法　拾う、宝箱、盗む（ゴブリン）、敵が落とす

●お金（SP）
ショップで買い物をするために欠かせないのがお金。両作品の通過単位はSP（シルバーポイント）で、GP（ゴールドポイント）を入手したときも自動的にSPに変換される。D&D®1とD&D®2ではGPの価値が異なっている。通るルートによって得られる金額に大きな差が出てくるので、しっかり計画を立てて冒険を進めていきたい。

D&D®1　貨幣アイテム
入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

D&D®2　貨幣アイテム
入手方法／拾う、宝箱、盗む（オウルベアジャドーエルフグール）、敵が落とす

種別	銀貨	金貨	銀貨袋(小)	金貨袋(小)	銀貨袋(大)	金貨袋(大)
D&D®1	1SP	10SP(1G)	10SP	100SP(10G)	50SP	500SP(50G)
D&D®2	1SP	5SP(1G)	10SP	50SP(5G)	100SP	500SP(100G)

得点アイテムリスト

名称	D&D®1	D&D®2	名称	D&D®1	D&D®2
メノウ	10	10	ブローチ	2000	装飾品
オニキス	50	50	アンクレット	50	装飾品
香水	80	5000	イヤリング	80	装飾品
ガーネット	100	100	エメラルド	100	5000
本	200	1000	ネックレス	200	装飾品
ブレスレット	400	装飾品	ダイアモンド	400	10000
アクアマリン	500	1000	ティアラ	500	頭部装備品
彫刻	800	2500	オーブ	800	装飾品
オパール	1000	1000	MAXボーナス	0	2000

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

モンスター図鑑

D&D®の世界には実に多種多様なモンスターたちが存在する。タワー・オブ・ドゥーム、シャドー・オーバー・ミスタラに登場するのは、その中でもごく一握りのモンスターだが、実に個性的な顔ぶれが揃っている。ゲーム画面からだけでは伺い知れない彼らの一面にせまってみよう。

コボルド Kobold

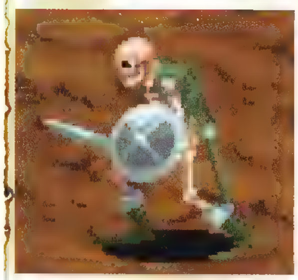


P.35参照

小柄で犬のような外観をした亜人種。皮膚は土色の鱗状で、頭には毛はなく2本の角が生えている。意外にも知能は人間並みに高く、臆病で残忍な性格をしている。

素早く動き回り、錆びたショートソードによる突き攻撃やジャンプ攻撃、ダガーやオイルによる遠距離攻撃を仕掛けてくる彼らは、まさに小賢しいの一言に尽きる。半面、その豊かなアクションの数々は見方を変えれば、実に愛くるしくも見える。たまには立ち止まってじっくり観察してみては？

スケルトン Skeleton



P.37参照

邪悪な魔法使いによって、仮の生命を吹き込まれた骸骨。土中から這い出てくることが多いが、毒ガスとともにトラップとして宝箱中に封じられていることもある。また生前、戦士であったものはスケルトンとなっても高い戦闘力を有しているので、高レベルの魔法を使える者が護衛として従えていることも多い。

彼らはアンデッドモンスター（不死の怪物）なので、パーティーにクレリックがいる場合は、速やかにターンアンデッドしてしまうのが得策と言えよう。

オウルベア Owlbear



P.38参照

梟の頭に熊の胴体を持つモンスター。性格は獰猛で人間がテリトリーに近付くと襲いかかってくる。当然、熊に匹敵するだけのパワーを持っているので、うっかり重い一撃をくらわないように注意したい。その巨体ゆえにあまり素早く動くことができないのが、我々にとっては幸いである。

どうやら彼らは卵生動物であるらしく、その卵は加工するとワンダーエッグと呼ばれるアイテムになる。戦闘中に使用すれば、心強い味方が現れて君たちとともに戦ってくれることだろう。

トログロダイト Troglodyte



P.42参照

短い尾と長い足、そして頭と腕には棘のある人間型爬虫類。すなわち半魚人ではなく、蜥蜴人間と考えたほうがより正確である。

長い三叉の槍を器用に扱うだけでなく、状況に応じてオイル袋を投げつけてきたり、カメレオンのように体色を変化させて姿をくらましたり、さらには体表面から臭気を発して身動きを取れなくしたりと、変幻自在の戦いぶりを見せる強敵。わずかなスキを確実についていけるだけの技量を持っていないと、倒すのは至難の業だ。

ノール（弓） Gnoll with Bow
ノール（斧） Gnoll with Ax

ハイエナに似た頭部を持つ大型のヒューマノイド。性格は怠惰、残忍であり、仕事を嫌い、弱い者いじめを好む。より多くの悲鳴をあげるという理由から、知的な生物を襲うことが多い。

知性はさほど高くはないが、オスはハルバード（長柄の斧）を、メスは弓矢といった長射程の武器を器用に使いこなし、遠距離戦や背後からの攻撃を好む。身体能力（特に脚力）も優れており、接近戦での前蹴り、遠距離からの跳び膝蹴りといった攻撃も警戒しなければならない。





P.35参照

グール Ghoul



P.43参照

元は人間でありながらも、死後に魔法などのなんらかの力により生命力（正確には活動するための力だが）を与えられ、現世に蘇ったアンデッドモンスター（不死の怪物）。
爪には麻痺性の毒を持ち、その攻撃を受けた者はしばらく身動きが取れなくなってしまう。特に麻痺に対してまったく耐性を持たない人間種にとっては、その爪攻撃は脅威に値する。
神に仕える聖職者なら、戦わずして彼らに永遠の安らぎを与えられる（ターニングアンデッド）だろう。

ヘルハウンド Hellhound



P.46参照

活火山やマグマの煮え立つ洞窟に好んで棲息し、子馬ほどの大きさを持つ巨大な犬に似たモンスター。
恵まれた体から繰り出される体当たり、獲物を噛みちぎる鋭い牙、口から吐き出す灼熱の炎による多彩な攻撃はまさに「地獄の猟犬」の名にふさわしいと言えよう。危険極まりない存在ゆえ、戦闘の際には優先して始末しておかねばならない敵であろう。
その棲息条件や攻撃手段からも察せられるように、彼らには炎による攻撃は通用しない。

ゴブリン Goblin



P.75参照

淡い土色の肌と醜悪な容貌とを持つ小型の亜人種。手斧や盾（鍋？）で武装している。好戦的な性格ではあるが、体躯に見合っただけの力しかないので、１対１の戦闘で不覚を取ることはまずないだろう。しかし彼らは集団で襲いかかってくるため、ザコだと思って甘く見ていると返り討ちに遭わないとも限らない。
中には、オイルや小石を投げつけてくるものもいるので、彼らとの戦闘になったら、常に周囲、特に背後に気を配るように心がけることが肝要だ。

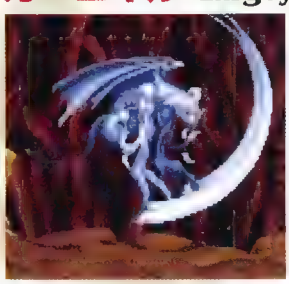
G・スコーピオン Giant Scorpion
F・ビートル Fire Beetle
G・ビートル Giant Beetle



P.47、48参照

姿形はなんの変哲もないカブトムシであり、サソリである。しかし、たかが虫けらと侮ってよいものではない。硬い外殻と強靭な筋肉を持つ彼らは、体のサイズが同じであれば、生物界最強と目されるほどの力を持つ。
この世界には、そこまで巨大なものはいないようであるが、標的が小さければ小さいなりに厄介と言える。攻撃が当たりにくいからだ。
F・ビートル、G・ビートルは空中を飛び回っているので、できることならしゃがんでやり過ごしてしまいたい。こちらから攻撃しなければ、彼らのほうから仕掛けてくることは滅多にないであろう。
一方、G・スコーピオンは獲物を見かけると即座に襲いかかってくるので注意が必要である。その手頃な大きさ、生き物に対する攻撃性の高さから、罠として配置するのにも適しているようで、貴重な宝物の傍らで待ち構えていることも多く、冒険者は冷静な対処が要求される。即座に死にいたるような毒を持っていないのがせめてもの救いである。

ガーゴイル Gargoyle



P.81参照

冒険者や侵入者たちから財宝などを守るために、高位の魔法使いによって造り出された創造生物。いわゆる「悪魔」様の外見をしていることが多い。
普段は彫像のように動かず己の守護すべき場所に留まっているが、侵入者の姿を確認すると不意をついて襲いかかる。彼らに与えられた役目は「守る」ことであり、速やかにその場を立ち去れば深追いしてくることはない。
魔法によって造られた生き物であるため、その体は魔法もしくは魔法の武器による攻撃しか受け付けない。

シャドウエルフ Shadow Elf

俗にエルフは高貴で繊細な種族であり、おおむね陽気、ときには世間に対して無関心な存在であると言われている。一方で、地下の世界に潜み、陰湿で邪悪なる意志を持つのがシャドウエルフと呼ばれる種族である。肌の色が暗青～暗紫色を呈する以外、身体的特徴はエルフと大差なく、剣技に長け魔法も使いこなす。
シミターでの直接攻撃、弓矢や槍での遠距離攻撃を得意とする。航空師団を形成するワイバーンライダーは魔法も使用してくるので十分注意したい。



P.78参照

オーガ Ogre

外見は人間と同じような二足歩行の亜人種であるが、身の丈は9～10フィート（270～300cm）にも及ぶ大巨人。知能はさほど高くはなく、ゴブリンやコボルドなどを従えてお山の大将を気取っていることもあれば、ノールの傭兵として働くこともある。
特筆すべきはその腕力であり、手にした武器がただの棍棒であっても、人間ごときが相手なら軽く全身の骨を粉砕するだけの破壊力を秘めている。人の頭ほどの大きさのある岩塊であっても彼らにとっては投げ付けるのに手頃な石ころに過ぎないのだ。
しかしながら、図体の大きさからくる鈍重さと攻撃のバリエーションの少なさはいかんともしがたく、攻撃を見切ること自体は難しいことではない。あとは事故に遭わないことを願うのみだ。




P.36、37、81参照

マンティコア Manticore

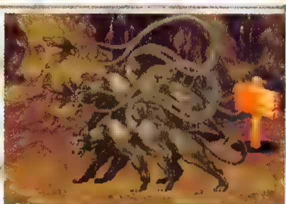



P.39、52、81参照

ライオンの体、堅い蝙蝠の翼、鋭い刺の生えた尾、そして大きな牙のある人間の頭部（多くは老人）とを持つモンスター。知能は高く、待ち伏せや不意打ちを好み、休息中の旅人や隊商からはぐれてしまった女子供を狙って襲いかかる。
鋭い爪による引っ掻きや、巨体を利しての跳びかかりや体当たりといった攻撃を仕掛けてくるが、落ち着いて対処することが肝要だ。稀に急降下攻撃と見せかけて、尾の棘を飛ばしてくることもあるが、一通り盾を扱える冒険者であれば、なにも恐れることはないはずだ。
不意打ち、騙し打ちに注意して、最初の一撃さえかわしてしまえば、追い詰められているのは実は彼らのほうなのかもしれない。

ディスプレッサービースト Displacer Beast

巨大な黒豹のような外見をしているが、肩から伸びる2本の触手と6本の足を持つところが大きな違いである。性格は非常に獰猛で、その2本の触手を鞭のようにしならせて攻撃してくる。
彼らの体表は特殊な作りになっており、光を屈折させるという性質を持つ。そのため、彼らを「目で見ようとする者」たちは、あたかも本来の位置から少し離れた地点に、もう一体存在するかのような錯覚にとらわれる。このように、自分の姿を本来あるはずのないところにdisplace（置き換える）する能力をもって、彼らはD・ビーストと称される。
彼らの皮膚を加工して作られた外套を身に纏えば、同様に光の屈折を起こすことができるので、飛び道具による攻撃を受けることはなくなるだろう。




P.41、84参照

トロル Troll

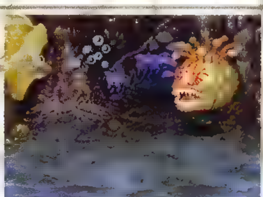
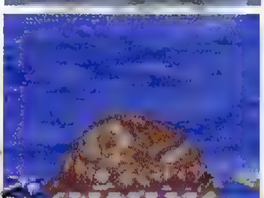
あらゆる環境に棲息する肉食獣。体は細身であるが、みかけよりはるかに力は強い。腕を伸ばして鋭く尖った爪を突き立ててくるほか、接近戦では噛みつき攻撃も仕掛けてくるが、いずれも攻撃力が高く侮れない。
また驚くべき再生（治癒）能力をも有しており、多少の傷を負ったところで、みるみるうちに再生してしまう。たとえバラバラに切り裂いて完全に活動を停止させることができたとしても、勝ったと思ってはならない。多くの場合、それは無知な冒険者の早合点に過ぎない。再び起き上がってくる彼の姿を見るまでに、そう多くの時間は必要としないだろう。
その再生能力を阻止できるのは唯一、炎の力のみである。戦闘力を奪ったらできる限り速やかに焼き払うことだ。




P.43参照

ビホルダー Beholder

直径4フィート（約120cm）ほどの球形のモンスターで、球体の正面に巨大な一つ目（主眼）と大きな口を持ち、手足に相当するような器官はない。頭頂部には10本の触手様の突起が生え、その先端にはさらにひとつずつの副眼が備わっている。
各副眼はそれぞれ異なった種類の魔法光線を発することができ、それが彼らのおもな攻撃方法となる。攻撃手段として多用してくるのは、スリープ、フレッシュトゥストーン、コーズシリアスワンズなど。
主眼からは視界前方にアンチマジックレイ（対魔法光線）が照射されており、その範囲内ではいかなる魔法もかき消されてしまう。勝機を見出すには、剣技で捌きまるか、主眼を閉じる一瞬の隙に乗じるかだ。

P.52、102参照

マッドゴーレム Mud Golem




P.58参照

高レベルの魔法使いによって、泥から作り出されたモンスター。自由に泥中に潜ったり、這い出したりできる。泥中からは足元を狙って攻撃してくるので、非常に厄介だ。
彼らの武器は有無を言わさぬ怪力であり、腕を振り回す、あるいは抱きついて締め上げるといった一見単純な攻撃であっても、食らってはならないという恐怖を与えるには十分だ。対して、彼らは感覚も感情も持たぬ魔法生物ゆえ、いくら斬ろうが殴ろうが、痛みも恐怖も感じることなく怯まずに立ち向かってくる。
巨体が災いして素早く動き回ることはできないので、つけいる隙はおおいにある。となれば、あとはいかに恐怖を克服できるか、ただそれだけが残された問題である。

ゴブリン戦車 Goblin War Machine





ゴブリンたちの製作による強襲戦闘車両。動力は人力。しかし動力源となるゴブリンたちの能力とやる気次第では、思いもよらぬような高速で移動することもあるので、気を抜いていると轢かれかねない。
動力面はさておき、その武装面は非常に秀逸とも言える出来栄えで、一対の伸縮自在の槍のほか、一対の出刃包丁、投石器、バーナーといった多彩な武器を備え付けている。しかし、それらは前方に集中しているため、いったん彼らの突進をやり過ごして背後に回りこんでしまえば、後方の脆さを露呈することになるであろう。
また、デザインも彼らなりに凝った作りに仕上がっており、車両中央にたなびく軍旗や正面にかざした髑髏のオブジェなどは一見の価値がある。

P.75参照

マンスコーピオン Man Scorpion





人間の上半身に蠍の下半身を持つ、半人半蠍の種族。攻撃的な性格で気性は非常に荒く、他種族に対する警戒心もかなり強いため、誤って彼らのテリトリーに踏み入ってしまったが最後、どちらかが命を落とすまで戦うことになるだろう。
戦士としての技量も高く、多くは長柄の鎌状の武器を扱うことに長けているが、もちろん蠍の下半身も伊達ではない。尾の毒針による一撃は強力無比であり、並みの体力なら一突きで絶命してしまうほどだ。さらに司祭クラスになると魔法を使うこともでき、ライトニングボルトやフレッシュトゥストーン（石化魔法）といった攻撃魔法を唱えてくることもあるので、たとえ離れていても安心することは許されない。者であれば、なにも恐れることはないはずだ。
不意打ち、騙し打ちに注意して、最初の一撃さえかわしてしまえば、追い詰められているのは実は彼らのほうなのかもしれない。

P.77参照

ハーピー Harpy





人間の女性の上半身に大鷲の下半身と翼とを併せ持つモンスター。彼ら（彼女ら？）は実に狡猾で、狩りをするときには、まずその美しい歌声で獲物をおびき寄せ、なにも知らずに近寄ってきたものに襲いかかる。
武器は棍棒を好んで使用するが、戦闘においては、大きな翼を生かして空高く舞い上がり、急降下して猛禽類特有の鋭い足爪で切り裂いたり、持ち上げて上空から落としたり、といった行動を取ることも多い。また、羽ばたいたときに生じる烈風に乗せて、自らの羽根を射出してくることもある。
「空中」対「地上」の図式になってしまっては明らかに分が悪く、苦戦を強いられるのは必至。なんとか地上戦にもちこんで、一息に決着をつけてしまうのが賢明であろう。

P.78参照

キメラ Chimera





起源はギリシャ神話に登場する、獅子の頭、羊の胴、蛇の尾を持つ怪物。広義には異なった「種」の細胞から作られた1個の生物個体を示す。
ここに出てくるキメラは、ライオン、ヤギ、ドラゴンの3つの頭、ライオンの前半身にヤギの後半身、背中にはドラゴンの翼を、尾には大蛇を有すといった構成になっている。
その巨体、怪力を生かした引っ掻きや体当たり、上空からの押し潰し攻撃も強力さが、真に恐れるべきは、ドラゴンの頭から吐き出されるドラゴンブレスである。
また彼らは、その身体的特徴から、ひとつの首を切り落とすだけでは、完全に息の根を止めることはできない。3つの首すべてを断ち切るまで、息をつくことは許されないであろう。

P.85参照

サラマンダー Salamander

普段はエレメンタルプレーン（精霊界）に住む精霊獣であり、地上界で見かけるのはごく希なことである。外見は蜥蜴のような姿で、槍状の武器を好んで扱う。
フレイムサラマンダーは高熱の炎に包まれており、不用意に近づく者は自らの発する炎で焼き払おうとする。対して、フロストサラマンダーの体は極寒の冷気に覆われ、氷や冷気による攻撃を得意とする。
彼らは極めて特化した属性の持ち主であるがゆえ、同時に反属性に対する弱さも併せ持つ。すなわちフレイムサラマンダーは氷や冷気による攻撃に、フロストサラマンダーは炎や熱による攻撃にことのほか弱い。
この点に留意して立ち向かえば、おのずと勝機は見えてくるはずである。





P.88、89参照

ドラゴン Dragon (Green/Black)

巨大な蜥蜴のような体に鋭い爪と牙、さらには蝙蝠状の翼を持ち、皮膚は厚い鱗に覆われている。かなり古くから地上に存在する種族で、体色（レッド、ブラックなど）や体の大きさ（スモール、ラージ、ヒュージ）によって分類される。齢を重ねるごとに体は大きくなり、知能も発達してくる。
鋭い爪や牙のほか、彼ら独特のドラゴンブレス（口から吐き出す息、性質はドラゴン種によって異なる）による攻撃を得意とする。ドラゴンは戦闘の開始時にブレスを吐き、1日に3度まで吐くことができる。
グリーンドラゴンは木々の生い茂った深い森の中に棲み、毒霧のポイズンブレスを吐く。ブラックドラゴンは沼や湿地帯を好み、強酸のアシッドブレスを吐く。体の大きさから判断するとスモールサイズらしく、人語を解することはできないようである。





P.44、103、104参照

テルアリン、テルエレロン、ザイード Shadow Elf

地底に潜む邪悪なシャドウエルフの中でも、特に武芸、魔法において秀でた資質を持つのが、リッチ・デイモスの直属の部下であるザイードと女王シンの配下であり四天王を務めるテルアリンである。特にテルアリンはシンの支配下にあるシャドーエルフの大軍団を統べる将でもある。
身の丈ほどもある長剣を自在に操るその剣技だけでも恐るべきであるが、さらに彼らはライトニングボルト、アニメイトデッド、ヘイストといった協力な魔法までも使いこなす。その実力は、かのマンティコアをして「ガハ!!わたしにかてるのはザイード様だけだ」と言わしめるほどである。
テルアリンの弟テルエレロンも、兄に匹敵するだけの戦闘能力を持っていると思われる。

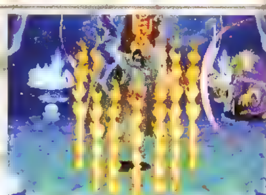




P.51、58、79、91、105参照

リッチ Lich(Deimos)

極めて高位の魔法使いやクレリックがさらなる力や不老不死を求めて、自らの肉体をアンデッド化したもの。
その魔力は比類なく強大であり、ファイアーボール、ライトニングボルト、ファイアーウォール、アニメイトデッド、さらにはメテオスウォームなどといった高度な魔法を使いこなす。逆に3レベル以下の魔法に対しては完全に耐性があり、マジックミサイルやライトニングボルトなどはまったく受け付けない。また、彼らの肉体に触れてしまった者は、それだけでも体力を奪われ、さらに麻痺させられてしまうこともある。
実に手強い相手ではあるが、魔法の武器や銀製の武器、あるいはレベル4以上の強力な魔法をもってすれば、彼らに致命傷を負わせることも可能だろう。





P.59、83参照

レッドドラゴン Red Dragon

ドラゴン種の中でも最大級の大きさを持つヒュージレッドドラゴン。悠久とも思える数千年の長きを生きた彼らは、人里離れた洞窟に棲み、数多くの財宝に囲まれて暮らしている。その角は特殊な力を持ち、精製加工することで素晴らしい武器として生まれ変わると言われている。
ヒュージドラゴンは想像を絶する体力を誇る。自然、体力に比例したダメージを与えるドラゴンブレスの威力も絶大であり、屈強の戦士であってもその一撃に耐えるのは至難の業である。
あまたの命知らずの愚か者たちが、財宝を、あるいはドラゴンスレイヤー（竜殺し）という名声を求めて果敢に立ち向かっていったが…。
一言だけ助言を与えておきたい。決して命は粗末にするな、と。

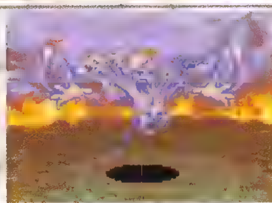




P.54、87参照

スペクターマスター Specter Master

スペクターはスケルトンやグールと同じくアンデッドモンスターであるが、その体は流れる気体のような不定形をなしている。
アンデッドモンスターの中でも、もっとも強力な部類に入り、通常の武器はおろか、銀製の武器による攻撃すらも受け付けず、魔法もしくは魔法の武器による攻撃でしか傷を負わせることはできない。
そのスペクターのマスターと称されるのが、女王シン直属の配下であり、四天王の一角を担うエザーホーデンである。確固たる実体を持たぬエザーホーデンと剣で切り結ぶのが愚挙であることは、いまさら改めて言うまでもないことだろう。備えを万全にし、持てる魔法力のすべてを駆使して立ち向かうことだ。




P.92参照

ダークウォーリア Dark Warrior

ナグパによって異世界から召喚された屈強なる闇の戦士。その身の丈はゆうに10フィート（約3m）を超え、筋骨隆々、頭と背中にはそれぞれ4本の角、
口元には無数の牙を有する外見は、それだけでも見る者に畏怖を起こさせるのに十分である。巨体と怪力を生かした肉弾戦だけでなく、電撃や暗黒魔法による攻撃も得意とする。さらには瞬間移動の術も心得ているらしく、図体に似合わぬ素早い動きを繰り広げる。
10フィートにも及ぶ大剣を携え、暗黒魔法をも駆使するダークウォーリアⅡは女王シンに四天王として選され、四天王の中にあって最強との呼び声も高い。なお重戦車ジャガーノートに拘留されていたダークウォーリアとは容貌、攻撃方法に差異が見られるので、別の個体であると考えられる。




P.94参照

ナグパ Nagpa

女王シンの四天王のうち、参謀格として智をもって闘い、慧をもってシンを助ける役を負うのがナグパである。ハゲタカの頭に、しわがれた老人のような風体をしており、体力や接近戦闘能力は低い。召喚師としての資質に長け、エザーホーデンやダークウォーリアなどは彼が召喚したものと思われる。
実際の戦闘においても遠距離からライトニングボルトを放ってくる程度で、攻撃に直接参加してくることはほとんどない。実のところ、注意すべきは彼が従えている2体のモンスター、ブラックドラゴンとマンティコアのほうである。ともに単体でも苦戦しうるほどの戦闘力を持ち合わせているので、まともにわたりあうのは困難を極める。ここはナグパに攻撃の焦点を絞り込んでしまうのが得策であろう。




P.95参照

シン Shin

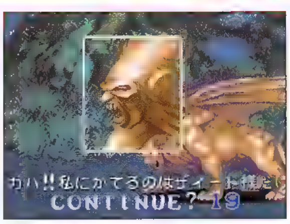
一大軍事力を率いてグランドリ公国への侵攻を行った邪悪なる女王。その真の姿は凶悪な暗黒地竜であり、魔人を復活させて世界を壊滅させようと企んでいる。テルアリン、エザーホーデン、ダークウォーリアⅡ、ナグパの四天王を従え、リッチ・デイモスさえも手先として操るほどの力を持つ。
普段はソーサレスの姿をしているが、真に実力を認めた冒険者と本気で相対する段になれば、本来のヒュージドラゴンの姿を現して、容赦なく叩き潰しにくるであろう。
前肢からは灼熱の火の玉、口からはドラゴンブレスを吐き、岩をも砕く鋭い爪で襲いかかる。ここまでの冒険で培った経験と叡智を結集して、臆することなく最凶最大の敵に立ち向かってもらいたい。




P.96参照

ボス名セリフ集

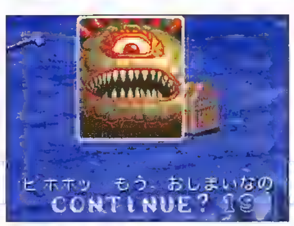




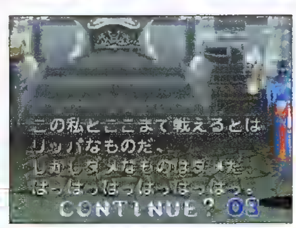












デイモス、ザイードを始めとして、タワー・オブ・ドゥームのボスには勝ちセリフが用意されている。どれもこれも「き～っ、よくも言ったな」て味のあるセリフばかりなので、急いでコンティニューする前に、じっくり眺めてみよう。ゲームオーバー画面で見せるザコの挑発も小憎らしい演出ばかりだぞ。

早めに察知し、冷静に回避!

全トラップ紹介

冒険の行く手を阻むものは何もモンスターばかりではない。いかに剣技に秀でていようとも斬ることができず、いかに強力な魔法を唱えようとも倒せることはない。それが「トラップ」だ。

外部からの侵入者を防ぐために仕掛けられる「罠」。D&D®シリーズにも多種多様な罠がある。宝箱に仕掛けられた罠、スイッチで作動する罠、一定周期で常に駆動している罠、罠、罠の数々…。中には生死にかかわる危険なトラップも存在し、物言わず静かに、冒険者たちをその毒牙にかけようと待ち受けている。

このページでは2作品に登場する罠のすべてを網羅し、その回避方を詳説する。無駄なダメージを最小限に抑えるためにも、トラップに関する知識は冒険に欠かせないものになるだろう。

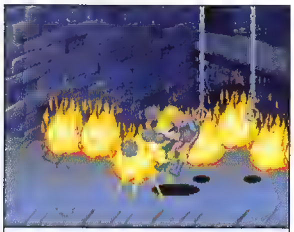
機転より経験がものをいう

罠にはいろいろなタイプがあるが、回避するうえで必要なのはやはり「知識」。個々の罠の対処法はもちろんだが、それよりも罠やセンサーの場所をしっかり覚えて、事前に回避行動を取ることが大切だ。

D&D®2では、いくつかの罠を無効化できるD・クローク、レジストファイヤリングというアイテムがあり、シーフには罠を見破る特殊能力もあるのでそれほど脅威にはならないが、謎解き要素が多く罠のダメージも高いD&D®1では特に「覚える」ことが重要になってくるぞ。



D&D®2には罠を無効化するありがたいアイテムもある。


間違ったレバーを引くと大量のサソリかオイル。これも一種の罠といえる。

矢



地面に隠されたセンサーに触れると斜め方向（左上、右上）から飛んで来て地面に突き刺さる。D&D®1では一度しか発動しないので、しゃがんでゆっくり進み、空撃ちさせるとよい。D&D®2ではD・クロークで無効化できるので後半は怖くない。

吊り天井



D&D®1は一定リズム昇り降りしているのでタイミングよく通過しよう。グラフィックは2種類があるが、罠としての性質は同じである。D&D®2はセンサーに反応するタイプなので、素早く通り抜けよう。敵もダメージを受け、ガーゴイルも倒せる。

槍（下から）



D&D®1専用の罠で、一定の周期で下から槍が突き出してくる。地面に穴が開いているのですぐにわかるはずだ。この槍は壊せるのできちんと破壊して進めば何の問題もない。大抵この罠の近くにはG・スコーピオンがいるのでしゃがみ攻撃で壊そう。

槍（横から）



正面から槍が3本飛んで来る。D&D®2のステージ3−B、ベスピア河の筏乗り場付近にのみ登場。の看板には「立ち止まるな。後戻りするな」とあり、止まると落石、後退するとこの槍の罠が発動する。ガードするか、しゃがんで歩いていこう。

鉄矢



鉄製の矢が一定周期で無限に撃ち出され、止めることはできない。この矢は高い位置に射出されているので、しゃがんで行動すれば当たらない。縦軸をずらせば当たらないこともある。D&D®1の古井戸にのみ登場。敵にも当たり、大ダメージになる。

落石



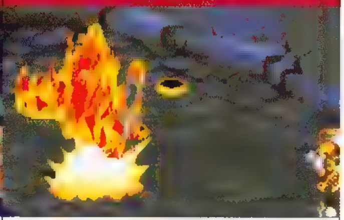
頭上から大きな岩がたくさん降ってくる。プレイヤーを狙い続けるタイプと、そのポイントを抜けるまで常に降り続けるタイプがあり、場所ごとに回避法が違うのでしっかり覚えることが大切だ。いずれにしてもパーティープレイの天敵といえる。

火柱



地面から炎が噴き出す。一定周期で噴射するものと常に噴射しているものがある。D&D®2ではRFリングで無効化でき、またライン合わせで抜けられる。青い炎の氷柱（？）もある。D&D®1には触ってもダメージを受けない火柱も登場する。

地雷



地面に火柱の噴射口のようなものがあり、そこに触ると爆発してダメージを受ける。効果は一度きりなのでRFリングをつけて歩くか、スライディングで素早く通過して反応させよう。2Pプレイ時は仲間の位置をよく見て作動させよう。この罠はD&D®2にしか出てこない。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD&D®2と略しています。

宝箱に仕掛けられた罠について

冒険を進めるうえで役立つお金やアイテムの多くは、宝箱の中に入っている。そして宝箱といえばやはり「罠」が付き物。左のページで紹介したトラップが殺意剥き出しの能動的な罠であるのに対し、宝箱に掛かった罠は、いわば冒険者たちを「餌でつる」という、陰湿で狡猾極まりないトラップである。しかし対処法を知っておけば何も問題はない。「餌」は無償で総獲りという寸法だ。

宝箱は木製3種（小・中・大）に鉄製2種（小・中）で計5種類ある。木製の宝箱は壊すことができ、鉄製は鍵が掛かっている場合が多い。だが罠はこれらに平等に仕掛けられており、目的論で言えば材質や大きさはあまり関係ない。無傷で中身を手に入れる…興味の対象はここに集約される。宝箱の活用法や宝箱に関するテクニックは次のページに譲るとして、ここでは「罠」の観点から宝箱を見ていくことにしよう。

D&D®１とD&D®2では名前こそ同じものが採用されているが、実際に受けるダメージや回避方法や大きく異なる場合がある。そのため右のカコミでは簡単ながら、作品別に宝箱の罠を解除する方法を紹介している。下表と合わせて参考にしてほしい。

D&D®１

D&D®１の宝箱の罠は全般的に回避しにくく、しかも実際致命傷となり得る恐ろしい威力を持つものもある。

中でも特に注意がいるのが石化光線で、下（手前）の空間が狭い場合、開けると同時に移動しても回避不能。空間があっても、スピードブーツがないと壊して上下に逃げることもできない。ＣＳＷリング１回では回復できないほどのダメージを受けてしまう。

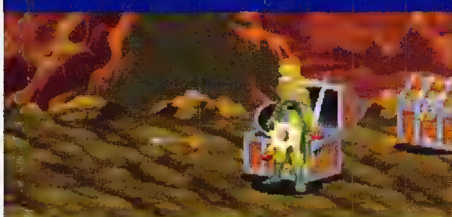
「矢＆炎＆石化」のように回避方法の異なる罠がランダムで設置されていることも多い。D&D®１における宝箱は、まったく気の抜けない恐ろしい敵といえる。

D&D®2

D&D®2の罠は、D&D®１に比べると断然回避しやすい。ダメージも低いので、宝箱の罠はそれほど怖い存在ではない。ただし鍵の不足にだけは注意を払わねばならない。D&D®2では鍵の掛かった宝箱は極端に少なく、きちんと鍵を取っていけば、すべて下から開けても充分足りる。これに対しD&D®2では、開けるべき宝箱をある程度選んでいかなくてはならない。上から持ち上げるなどし、鍵を節約していこう。

宝箱は開けたらすぐに下（手前）に移動することで、ほとんどの罠を回避できる。これは壊した場合でも同様だ。

矢



左右に2本ずつ、計4本放たれる。Ｄ＆Ｄ®１では真横と斜め上に、Ｄ＆Ｄ®2では左右斜め上と斜め下に放たれる。ともに斬ってすぐにガードすればいい。Ｄ＆Ｄ®１で下の空間が狭い場合は、下から開けると絶対に回避できない。矢の罠はランダムではなく固定されていることが多いので、覚えてしまうと楽。

炎



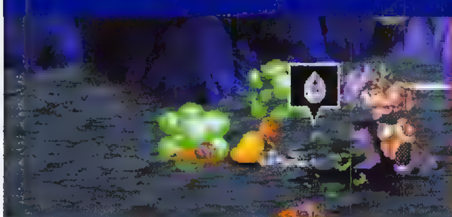
宝箱の回りに火炎瓶がまかれ、着弾して炎が複数放たれる。着弾までに少し間があるので、間違って開けてしまっても反応次第で回避できる。両作品ともに、斬っても開けてもすぐに移動すれば回避できる。Ｄ＆Ｄ®１では炎のパターンが一定ではない宝箱もあるので、狭い場所で避けるときは、大きく動いてかわすのが安全。

落石



上から岩が一定時間降り続ける。炎よりも効果範囲が広い。Ｄ＆Ｄ®2ではどんなに狭くても一番下まで移動すればかわすことができるが、Ｄ＆Ｄ®１では炎と同じく岩のパターンが一様ではないため当たることもある。やはり大きく避けるようにしよう。矢とのランダムであったりする場合があるのでたちが悪い。

ガス



緑色のガスが噴き出し、触るとダメージを受け麻痺、さらに地面からスケルトンが2体出現する。方向ボタンを左右に小刻みに振れば、麻痺状態から早く回復できる。Ｄ＆Ｄ®１では麻痺中ダメージを受け続ける。ガスの判定も大きいのでリーチの短いキャラは壊すと回避不能。下から開ければ問題ない。

石化光線



宝箱からプレイヤーのいる方向（左右どちらか）にピンクの光線が発射され、これに触れると石化していく。放っておくと石になって死んでしまうので、方向ボタン左右を繰り返して復帰しよう。Ｄ＆Ｄ®１では開けてすぐに下に移動すれば回避できる。下の空間が狭い場合はジャンプすることで１ダメージに抑えられる。

宝箱によるダメージ



宝箱は持ち上げて投げることができるが、味方に当たるとダメージになる。これは正確には罠ではないが、特にＤ＆Ｄ®１ではこの宝箱ダメージがけっこう高い。武器として使用する際は注意してほしい。鉄の宝箱は壁や味方に当たっても壊れずこちらに跳ね返ってくる。投げるときは周りをよく見るように。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」を**D&D®1**、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」を**D&D®2**と略しています。

宝箱ひとつにも戦略性がある

宝箱(TREASURE BOX)

冒険にはなくてはならない存在のひとつ、それが宝箱。見つければわくわくするのが人情というものだが、鍵がかかっていたり罠が仕掛けてあったりするものも多いので、正しい知識でもって対応していきたい。

宝箱の開け方

①壊す…この世界では、宝箱は横から斬って壊すというのが常識。これなら鍵がかかっていても関係ない。ただし罠が仕掛けてあるかもしれないので、必ず下側に少しずれてから壊し、すぐに下へ歩いて罠から遠ざかろう。なお鉄製の箱は残念ながら壊せない。

②裏から持ち上げる…これは鉄製で鍵がかかっている箱に対して仕方なしにとる最終手段。罠がかかっていた場合はこれで開けることができる。



下に少しずれた位置から攻撃して開けたら…、



ガード。矢の罠はこれで防げる。違ったら上下に逃げる。

キャラによって中身が変わる

宝箱の中身は、毎回必ず同じものが入っているものと、常にランダムのもの、そして開けたキャラに応じて中身が変化するものに大別できる。

このなかで重要なのが、キャラによって中身が変化する宝箱だ。一人で遊ぶときのコース選択にも影響するが、パーティープレイ時にはスクロール、剣やリング、魔法の杖といった重要アイテムを取り逃がさないよう、きちんと考えて開けていこう。

宝箱にかかっている罠の種類

左記の斬り逃げによる開け方で、基本的にすべての罠を回避可能だが、裏から持ち上げて開けようとした場合には、矢とガスの罠を回避できないので注意が必要だ。



炎のトラップ。発動してもスライディング等で完全回避可能。



矢のトラップ。ドゥームでは斬りガード、ミスタラでは少しだけずれて回避。



落石のトラップ。これも下、もしくは上へ移動して回避。距離をとろう。



ガスのトラップ。持ち上げようとすると回避できないやっかいな罠。



石化のトラップ。狭い場所以外、真横から開けないかぎり食らわない。

宝箱テクニック

持ち上げて、運ぶ

中にポーション等が入っていて、いまは箱を壊したくない…。そんなときには次の敵出現地点まで箱をもっていくといい。



戦闘の邪魔にならないように、端へ投げておくのも重要。

持ち上げて、ぶつける

これはおもにドゥームでのテクニック。ドゥームの宝箱は攻撃力が非常に高いので、計画的に利用するとその場面を優位に進められる。



箱を投げる速度はキャラによって違う。エルフはかなり遅い。

開けたらスライディングで逃げる

壁際など、フィールドの端にある宝箱にトラップが仕掛けてあった時などは、すぐ、スライディングして逃げよう。



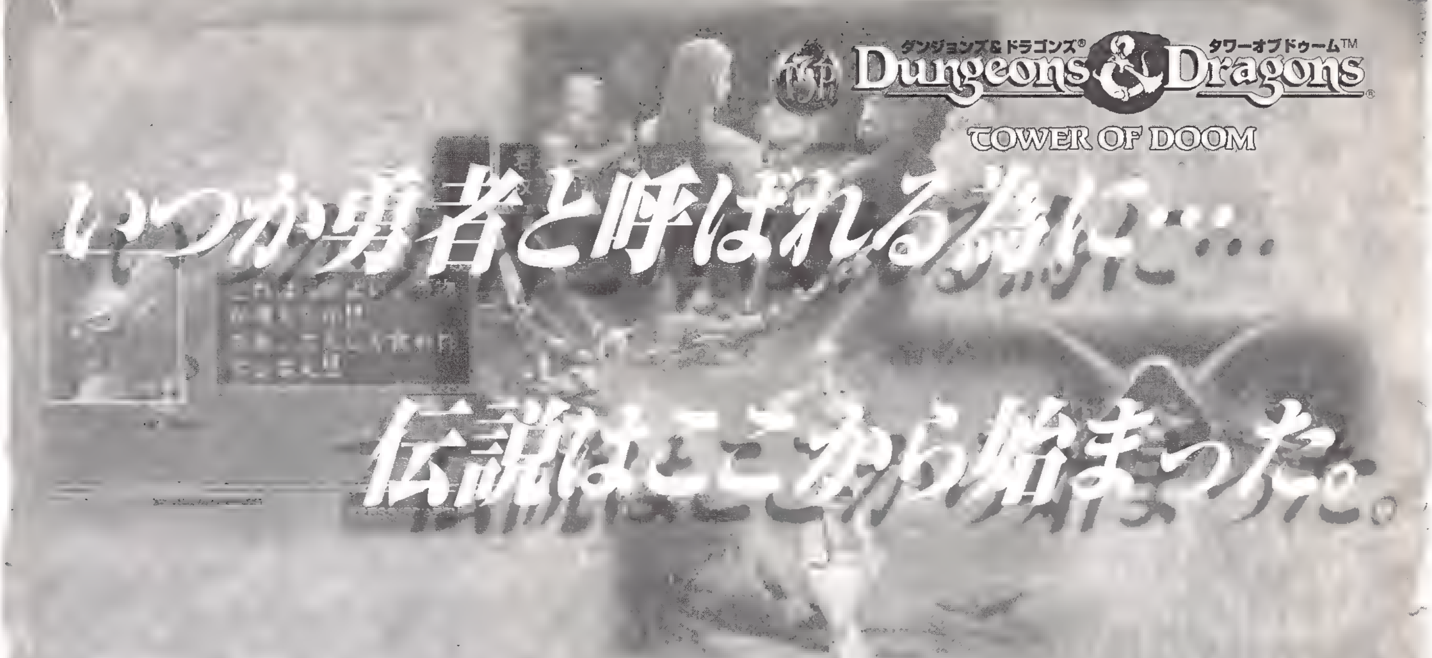
このような場所ではすべて罠から逃げる。

この2キャラ使用時は注意!



①シーフは罠の存在がわかる&鍵いらずなので、誰が開けてもいい箱はなるべくシーフに開けてもらおう。

②マジックユーザーは箱を持ち上げられない。



攻略記事中 略語一覧（タワーオブドゥーム™編）

■スクロール

マジックミサイルスクロール	MMスクロール
ファイヤーボールスクロール	FBスクロール
ライトニングボルトスクロール	LBスクロール
アイスストームスクロール	ISスクロール
クラウドキルスクロール	CKスクロール
インビジビリティスクロール	INスクロール
ポリモルフアザーズスクロール	POスクロール
ホールドパーソンスクロール	HPスクロール
コンティニュアルライトスクロール	CLスクロール
キュアウーンズスクロール	CWスクロール
スティックストゥスネイクススクロール	SSスクロール
ストライキングスクロール	STスクロール

■魔法

マジックミサイル	M・ミサイル
ファイヤーボール	F・ボール
ライトニングボルト	L・ボルト
アイスストーム	I・ストーム
クラウドキル	C・キル
ポリモルフアザーズ	P・アザーズ
ホールドパーソン	H・パーソン
ターニングアンデッド	T・アンデッド
コンティニュアルライト	C・ライト
キュアウーンズ	C・ウーンズ
スティックストゥスネイクス	S・スネイクス

■装備アイテム

ガントレットオブオーガパワー	ガントレット

■道具

スローイングハンマー	ハンマー

■敵

ノールウィズボウ	ノール（弓）
ノールウィズアックス	ノール（斧）
ディスプレッサービースト	D・ビースト

■リング

マジックミサイルリング	MMリング
ファイヤーボールリング	FBリング
ライトニングボルトリング	LBリング
コンティニュアルライトリング	CLリング
キュアシリアスワンズリング	CSWリング

■ポーション

ヒーリング・ポーション	ポーション（小）
スーパー・ヒーリング・ポーション	ポーション（大）

基本操作・重要テクニック

操作が難しく敵が強いタワー・オブ・ドゥームでは、操作方法、戦闘のノウハウをしっかり学んでおくのが正しい冒険者のあり方だ。

基本操作詳細解説

まずはアタックボタンとジャンプボタンでとれるアクションについて、ひとつひとつ解説をしていこう。

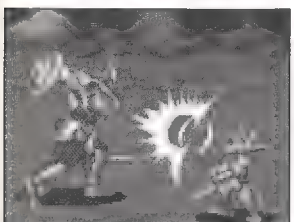
アタックボタン

このゲームは、アタックボタン、いわゆる攻撃のボタンでとれるアクションがじつに豊富だ。そのほとんどに意味があり、操作に慣れ、使いこなせるようになっていくにつれて奥深さが増していく。それぞれのアクションにどのような意味、効果があるのかよく理解し、的確に使っていけるようにしたい。

●連続攻撃

アタックボタンを連打すると、最高4段までの連続攻撃がでる。ただしすべてが必ず連続ヒットするというわけではなく、連続して攻撃を繰り出す一連の連携攻撃にすぎない。そのため途中でガードされたり反撃を受けたりすることもあるし、途中までガードされていたのに3段目や4段目だけヒットした、などということもしばしばだ。

また連続攻撃（2〜4段目）は、アタックボタンを1回押しただけの攻撃の初太刀とは違うモーションで武器を振るっている。これは見た目だけの演出ではなく、このモーションに合わせて攻撃のリーチや上下のカバー範囲、スキなどが変化しているので、うまく使うことで闘いを有利にすすめることが可能だ。さらに詳しいことは、キャラクター使用解説の剣術の項を参照していただきたい。



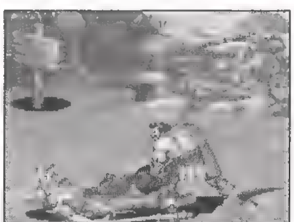
初太刀の長いファイターだが、2段目、3段目となると…、



短いため空振りすることがある。しかしスキは非常に少ない。

●大斬り

方向ボタン➡の直後にアタックボタンを押すと、リーチ、攻撃力ともに高い大斬りがでる。ヒットすると敵を気絶させることがあるので、そのときはさらに攻撃を加えられる。ただし出るまでが遅いので、オイルで燃やしたり、魔法などで身動きをとれないようにしてから使っていこう。



クレリックの大斬りはダウンしている敵にも当たる。

●ガード

このゲームの特殊性をよく表しているのが、ガードの存在だ。ひたすら攻撃していくだけではなく、ときには敵の攻撃をガードして無駄なダメージを防ぎ、そこから活路を見出していく。

ガードのやり方は、アタックボタンを押し続けながら方向ボタン⬅。これでキャラクターは楯を構える。アタックボタンさえ離さなければ、何発でも、いつまでも楯を構えていることができる。楯を構えながらの移動も可能だが、この場合は極度に遅い移動となる。

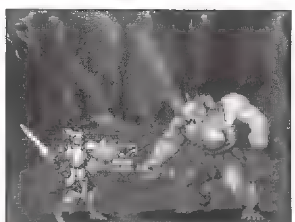
無駄なダメージを減らすためには重要なガードだが、すべての攻撃をガードできるわけではない。特に以下の攻撃に対してはガードしようとせず、上下移動などで回避していこう。

☆**ガードできない攻撃**（特に注意の必要なもの）

・炎・ブレス・魔法等

・ジャンプ攻撃・跳びかかり攻撃・空中からの攻撃

なお、落石や吊り天井などのトラップもガードできないので必ず回避しよう。



こちらの攻撃のリーチ外に敵がいるときは、ガードが手堅い。

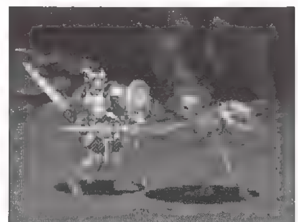


ただし、ブレスやジャンプする攻撃はガードできない。

●カウンター攻撃

敵の攻撃をガードした瞬間に方向ボタンを➡に入力すると、ガードからの専用攻撃、カウンター攻撃がでる。このゲームでは必要不可欠なガードだが、実はカウンター攻撃なくしてはそれほど効果は高くないのだ。

カウンター攻撃は攻撃速度が非常に速く、敵の攻撃のスキにダメージを与えられるので便利だ。また大斬り同様、高確率で敵を気絶させる効果があるので、形勢逆転の可能性も秘めている。さらにガード直後に方向ボタンだけを動かせばいいので、アタックボタンを押したまま再び⬅に入力することで「敵の攻撃をガード→カウンター攻撃→再びガード」という操作が簡単にできる点もいい。



攻撃をガードした瞬間に➡に入力。音や火花を目安にしよう。



するとカウンター攻撃がでる。狭い場所では特に重要。

ほかの多くの攻撃のご多分に漏れず、キャラによるリーチ差のため実用度に若干の差がある。カウンター攻撃唯一の注意点だ。

●追い討ち攻撃

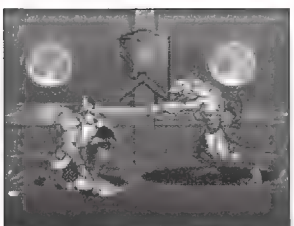
地面に倒れている敵の上側（画面の奥側）に回り込んでアタックボタンを押すと、専用の追い討ち攻撃が出る。近くで敵が倒れていたら、必ず追い討ちしてトドメをさそう。

ただし、モンスターの中には倒れている状態から起きあがりつつ攻撃してくるものもあるので、各モンスター解説、攻略を参照してほしい。

●アイテムを拾う

地面に落ちているアイテムのそばでアタックボタンを押すと、アイテムを拾う動作になる。じつはこれが厄介モノで、敵を攻撃したいのにアイテムを拾おうとしてしまい、そのスキに攻撃されてしまう。これは攻略上、非常に重要な問題で、敵が近くにいるときにアイテムがそばにあったら、ひとまずそのアイテムから離れて闘おう。

ちなみに、しゃがんだままだと高速でアイテムを拾うことができる。



アイテムが落ちているときは、近くでは闘わない。鉄則だ。

●宝箱を開ける・持ち上げる

宝箱の下側（画面手前）でアタックボタンを押すと宝箱を開ける。上側（画面奥側）だと持ち上げる。ただし鍵のかかっている箱は開けるのに鍵を必要とし、一番大きな箱は持ち上げることができない。詳細は宝箱の項を参照のこと。

ジャンプボタン

●しゃがむ

方向ボタンを下方向のどこかに入れながらジャンプボタンを押すとしゃがむことができる。普段は使う場面はないが、トラップをかいくぐりながら進むときに必要となる。

また、この状態からダッシュ必殺技を出せる。

●ダッシュ必殺技

ジャンプボタン関連のアクションで最も重要なのは、しゃがみ状態から出すダッシュ必殺技だ。高速で突進しながら攻撃するので、歩いて接近しにくい敵に対して斬り込んだり、倒れている敵にも当たるのを利用して、遠くでダウンしている敵に追い討ち攻撃としてトドメをさすのにも使用できる。



しゃがんだらすぐにジャンプボタンを放し…、



アタックボタン連打。これでダッシュ必殺技が出る。エルフは早めに押そう。

正確な出し方は、しゃがみ状態のときにジャンプボタンを放してしゃがみをやめ、キャラが立ち上がる途中でアタックボタンを押す。アーケード版では「立ち上がり攻撃」と呼ばれていたのを考えれば分かりやすいとおもう。立つまでのモーションはキャラによってかなり差があり、エルフは早め、ファイターはやや遅め、クレリックとドワーフはかなり遅めにアタックボタンを押すことになる。

慣れないと出しづらいが、これは練習を重ねて必ず出せるようになろう。

●後転

このアクションはお笑い用。以上。

●スライディング

しゃがんでいる状態で素早くもう一度ジャンプボタンを押すと、向いている方向にスライディングで高速移動する。

立ちながらのダッシュによる移動だとぶつかってしまう攻撃、罠などに対して、その下をくぐりながら安全な場所まで移動できるのがウリだ。急いで逃げたいときなどは、ダッシュではなくスライディングを使おう。

●ジャンプ攻撃・ジャンプ後方攻撃・ジャンプ下突き

同タイプのアクションゲームとは異なり、このゲームではジャンプ攻撃はあまり使用しない。普段は忘れてしまっていいだろう。ボス戦や一部の特殊な場面でときどき必要になるくらいだ。

●ダッシュジャンプ攻撃・～後方攻撃・～下突き

ジャンプ攻撃とは違うモーションで攻撃するダッシュジャンプ攻撃は、うまく使えればかなり強力だ。とくにジャンプした瞬間に攻撃する「昇りダッシュジャンプ攻撃」は、対ザコ戦、対レッドドラゴン戦で効果を発揮する。対ブラックドラゴン戦ではダッシュジャンプ下突きが有効だ。



上下にずれてダッシュジャンプ下突き！ブラックドラゴンに有効。

その他のアクション

アイテム、魔法をすべて使用したあとにアイテム使用ボタンを押すと、ファイター・ドワーフはスペシャルアタックを使い、エルフは魔法を使おうとする。スペシャルアタックは弱いので、無理して使う必要はない。

アイテム・魔法使用ボタン セレクトボタン

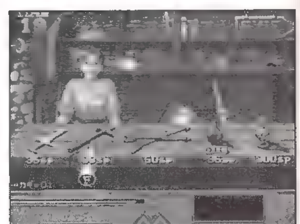
タワー・オブ・ドゥームでは、魔法とアイテムは同じ扱いになっている。どちらも画面下のアイテム欄に表示されているものが使用されるようになっている。具体的な効果、使用方法などは別項で解説するとして、ここではアイテム・魔法の順番の変え方を説明しよう。

●アイテム・魔法の並び替え

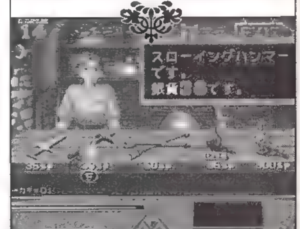
拾ったアイテム・スクロールは、現在表示されているものの1つ前にストックされる。セレクトボタンを押すと次のものが表示されるので、これはつまり「もっているアイテム・魔法の一番最後に入る」ということだ。この法則を利用すれば、ある程度は自分の好みの順番で並べておくことが可能になる。

例えばハンマーの次にCSWリングを並べたいなら、ハンマーの1個つぎのものを表示させ、その状態でCSWリングを取る。これでハンマー→CSWリングと並ぶ。

これは拾うときだけでなく、ショップでアイテムを購入するときにもできる。買おうとするだけでもOKだ。



CSWリングの前にハンマーをもってきたいなら…、



この状態でハンマーを買おうとすればいい。

闘いの基本&重要テクニック

出現する敵すべてが強敵なので、闘いにおける基本から応用テクニックまでをしっかり学習してほしい。

基本①
前後を挟まれない！

ドゥームの敵は皆賢い。程度の差こそあれ、巧みにこちらを挟み打ちにして打ち倒そうとしてくる。自キャラが攻撃・防御できるのは画面の左右どちらか一方だけなので、前後を挟まれてしまうと一方からは確実にやられてしまうことになる。これだけはどうしても避けなければいけない。

では実際どうすれば、前後を挟まれないようになるのだろう。

●挟まれないための心得
「上下に動き回っていいポジションを探す」

敵が出てきたら、とりあえず上下にずれたまま接近し、途中から斜め、もしくは上か下に歩いてそばまで行き攻撃する。これは1対1のときの基本だ。

敵が複数出現した場合は、どの敵とも上下にずれるように動き回って、上か下から接近して攻撃できそうな、1匹だけはぐれているやつを探そう。そのような、1匹だけでいるやつを見つけたら、上下にずれたままその敵に近づき攻撃していく。もし攻撃中にほかの敵が接近してきたら、現在攻撃中の敵は素直にあきらめて、すぐに上下に歩いて逃げよう。

●挟まれないための心得
「群の背後から攻撃」

敵が群れているときは、その群のなかに跳び込まずに群の背後から攻撃していこう。



このように敵が散らばっていて前後を挟まれそうなときは…、



上下に動きつつ1匹だけではぐれているやつを探す。



見つけたらそいつに接近し、できれば"群の方を向いて、攻撃だ。

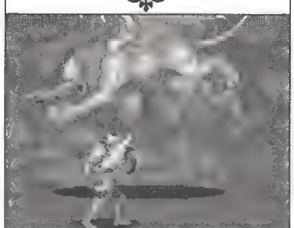
基本②
攻撃を誘う！

このゲームの敵はこちらの行動をよく見ており、敏感に反応する。そのため迂闊に接近しすぎて毒ガスをくらったり、攻撃モーションをかわされて反撃されたり…などということが頻繁におこる。慣れないうちは腹を立てる間もなくやられてしまうだろうが、敵の特徴がわかってくれば、攻撃をわざと誘って、そのスキに攻撃を加えることが容易になってくる。

●攻撃を誘うときの心得
「一瞬だけ目を合わせる」

敵はほぼ同軸上に、プレイヤーキャラと横一直線に並んだときにほとんど確実に攻撃してくる。普段は上下にずれて動き回っているので、敵も移動していたり、独自のリアクションをとっていることが多いはずだが、敵の前を上下方向に通りすぎたり、下から上に（敵の前に）出ると、その瞬間に突然攻撃してくる。この、前に出た瞬間に敵が反応して襲ってくる光景を例えて、「一瞬だけ目を合わせる」と覚えよう。これで攻撃を誘ってかわし、スキに攻撃するのだ。


上下にずれている状態から一瞬だけ目を合わせて…、


すぐまた上下にずれて攻撃をかわす。



そして攻撃後のスキに斬りかかる。

基本③
深追いはしない！

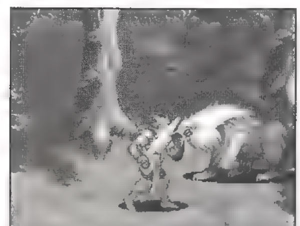
プレイヤーキャラの攻撃が弱く、敵が強いタワー・オブ・ドゥームでは、深追いは破滅を招く。とくに危険なのはつぎの2点だ。

●画面外の敵に注意！

プレイヤーキャラが接近していくと、間合いをとって離れていく傾向の強いドゥームの敵。とくにボス系の敵や、ザコではオウルベア、ノール（弓）あたりが近づけば下がる、背を向ければ襲ってくるという嫌な習性をもっている。だからといって、下がっていくオウルベアなどに腹を立てて画面端まで追いかけていくと、画面外の、こちらの攻撃の届かないところから攻撃されて痛い目をみることに。こういうときはいったん広いところまで戻って、左記の攻撃を誘う戦法で敵をおびき出そう。

●ガードされたら逃げる！

ドゥームの敵はこちらの攻撃をかなりの高確率でガードする。歩き斬りならさして問題もなく攻撃し続けてもかまわないが、ダッシュ必殺技やダッシュ攻撃をガードされたときは、すぐ上下に逃げるかこちらもガードを固めよう。


「オウルベア逃げんなよ～」てな感じで追いかけていき…、



画面外に行ってしまった敵に対してしつこく攻撃していると…、


こんなことになる。攻撃をガードされたあとも危険だ。

必修科目1・歩き斬り

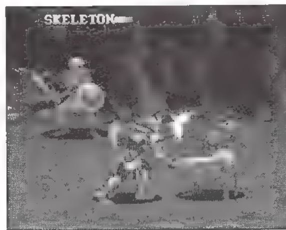
ドゥームにおける通常の武器攻撃は、とくに表記のない場合は、ほぼすべての状況において『歩き斬り』をしているものと考えてもらおう。その場に止まったまま連続攻撃を出し切ることは、(上達すれば話は別だが) まずありえない。

歩き斬りの優れているところは、「間合いを詰めながら攻撃できる」点と、「画面端まで攻撃し続けられる」点。

攻撃を加えると、敵キャラはのけぞって後方へ少し押される。そのため連続攻撃を出し切ってしまうと、敵キャラとの間合いが少しずつ離れていき、そのうち攻撃が届かなくなってしまう。さらに4段目まで出し切っているので、こちらのスキも大きくあとが続かない。せっかくつかんだ攻撃チャンスが、そこで終わってしまうわけだ。

そこへいくと歩き斬りは、スキの少ない初太刀を少しずつ前進しながら繰り返し斬りつけているため、間合いが離れることもなく、こちらの攻撃ターンが終了してしまうこともない、優れた剣術なのだ。

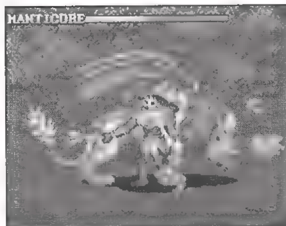
なお、ドワーフとクレリックは『振り向き斬り』が有効。



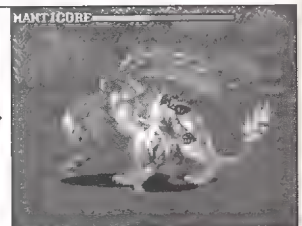
とりあえず1回だけ斬る。方向ボタンは敵の方へ入れっぱなしだ。



ちょっと前進したらまた1回だけ斬る。これの繰り返しで詰めつつ斬るのだ。



なるべく敵の中心に重なるようにして1発。そしてすぐに反対側を向き…、



1発。振り向いたあとは、方向ボタンから指を放すとやりやすい。

必修科目2・オイル活用術

必須科目である歩き斬りだが、あれは敵1体に対する攻撃法。またどんなに囲まれまいとしても、敵の数が多ければそれも困難だ。攻撃チャンスもなかなかやってこないだろう。そんなときには、地雷のごとく地面に設置しておける炎の罠、オイルが役に立つ。

くどいようだがドゥームの主人公たちは弱く、敵は強力だ。またオイルの威力そのものも意外に高いので、敵が複数出現したら、なるべくオイルを使って燃やしてから攻撃にいくようにしよう。

それでは、代表的なオイルの使い方を3通り解説。

●予約オイル

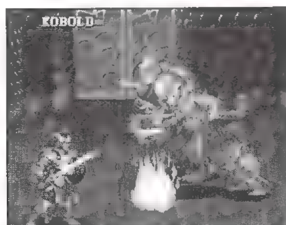
敵が出るぎりぎり直前まで進み、出現位置にオイルをまいたら敵を出して出現と同時に燃やす戦法。じつに戦略的で、「人間様のかしこさをおもい知れ！」といいたくなる。

●オイル誘導

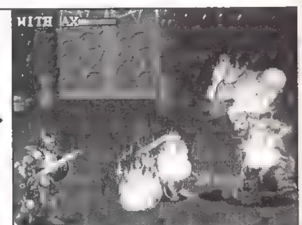
複数の敵、なかでもトログロダイト、ノール、グール、そしてオーガに有効な戦法。自分と敵の間にオイルをまき、常にオイルを挟んだ位置関係を保ちながら少しずつ離れていき、オイルまで誘導する。敵の真正面でオイルを使うのはさすがに危険なので、あらかじめ斜めにずれた状態で使うように気を付けよう。

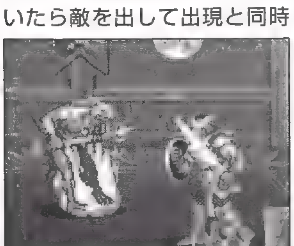
●追い討ちオイル

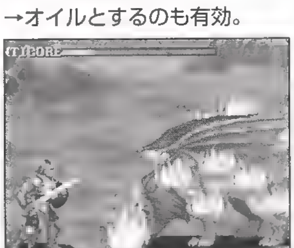
倒れている敵にオイルを重ねる戦法。これで燃えているところにさらに追い討ちする。燃えて苦しんでいるところにオイルを重ねておき、オイル→オイルとするのも有効。



オイル誘導。このようにずれた状態でオイルをまき…、


自分に向かってくる習性を利用してオイルに触れさせる。


予約オイル。敵の出現位置にオイルを張ってから進み、燃やそう。


追い討ちオイル。トロール、マンティコア戦ではかなり効果的だ。

応用テクニック 知ってると少し得かも?

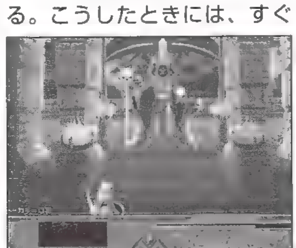
それでは最後に応用テクニックを紹介しておこう。なかには一風変わったものもあるが、気が向いたら試そう。

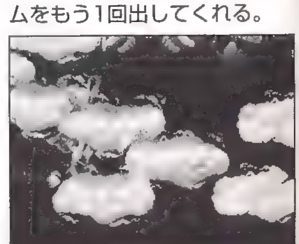
●攻撃キャンセル

アタックボタンを押して攻撃しようとおもったが、その一瞬前に敵の攻撃が見えた！…こんな状況はわりと多くある。こうしたときには、すぐにガードをすることで直前の攻撃モーションをキャンセルし、そのままガードをすることができる。とくにトログロダイト、ノール戦で有効だ。

●2度殺し

アイスストーム、クラウドキルで死んだ敵の死体にダッシュ必殺技などで追い討ちすると、もう一度死んでアイテムをもう1回出してくれる。


こんなのも。マッドゴーレム戦前でクラウドキルに合わせておき…、


マッドゴーレム戦が始まる前から使用ボタンを連打しておく。すると…?

剣術の項
キャラクター使用解説

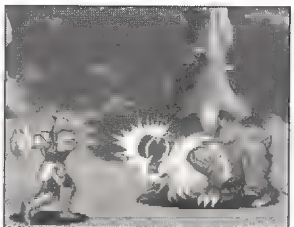
ここでは、タワー・オブ・ドゥームにおける戦闘のノウハウのなかで、パターンを使った戦法等を除いた直接戦闘と各キャラの特徴について、具体的に、詳しく解説していく。

ファイター　歩き斬りと追い討ちのプロ

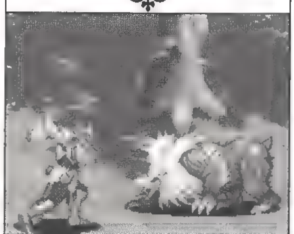
ファイターは長剣を携えているだけあって、攻撃のリーチが長い。そのため上下にずれてある程度接近したあと、敵との間合いが多少離れていてもそのまま歩き斬りにいくことができる。またアイテム使用の達人でもある。

地上での剣術で勝負!

ファイターの連続攻撃は2段目、3段目のスキが非常に少ない。そのため敵との間合いが近いときは、連続攻撃を3段目で止めて、そこから1段目（初太刀）に戻る「3発1セット」の歩き斬りが強力だ。ただし2段目、3段目はリーチが短いので、やや遠目で初太刀の先端部分がヒットしている場合は「1段目→1段目」の基本通りの歩き斬りで間合いを詰め、充分近くなったら3発1セットにもちこもう。



敵との間合いが近いときは、連続攻撃の3段目まで出し…



そこで間合いを詰めて初太刀に戻る3発1セットの歩き斬りが強力。

なんとしても追い討ちせよ!

倒れている敵がいたら、奥へ回り込んで必ず追い討ちしよう。ファイターの追い討ち攻撃はもの凄く連打がきくので、どんなに手強い敵でも、追い討ちさえできればそのまま一気に倒してしまえる。近くに倒れているときは歩いて、遠くに倒れているときはダッシュ必殺技で近づこう。



鬼神の如き追い討ち！連打連打〜っ！！

カウンター攻撃アイテムも使える

武器のリーチの長いファイターは、カウンター攻撃もかなり強力だ。そのためガードの利用価値は高いといえる。またアイテムを使ったときの出の早さ、スキの少なさも扱いやすくていい。

ただしジャンプ攻撃、ダッシュ必殺技、スライディング等、ジャンプボタン関連のアクションにスキがあるので、これらの行動をとるときには注意が必要だ。例えばダッシュ必殺技で突っ込んだときにこれをガードされたら、敵の攻撃がすでにきていると考えて逃げようなどとはせず、一瞬ガードをして様子をみるといった感じだ。

ドワーフ　リーチは短いが攻撃力は最高

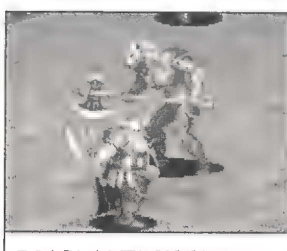
小柄だががっちりとした体躯と斧をもったドワーフは、武器のリーチの短さを補って余りある攻撃力の高さがウリだ。またリーチは短いが上下方向への攻撃の〝厚み〟が4キャラ中最高で、自分の背後から攻撃判定が発生している斧の初太刀のおかげで「軸をずらして上下から接近→いきなり振り向き斬り」が非常にやりやすくなっている。

さらに耐久力が最高なので、多少のミスならゆるされる。アイテムの使い勝手もファイターに劣らないので、クリアに一番近いキャラといえるかもしれない。

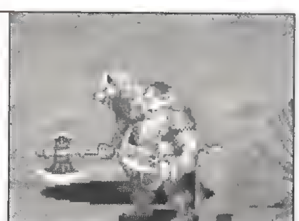
なんとしても軸ずらしで戦え！

斧のリーチがあまりに短いドワーフは敵と正面からやり合ってはいけない。幸い上下にずれたまま攻撃する軸ずらし攻撃が簡単なので、常に上か下から近づき、そのまま振り向き斬りにもちこむ。

連続攻撃はスキが少ないので、敵が正面にいて密着しているときなら、2段目まで出して初太刀に戻る「2発1セット」がおすすめだ。だが先にも述べたように、可能な限り振り向き斬りで1匹1匹確実に倒していきたい。



このように上か下から近づき…、



振り向き斬りしやすいように敵を真上か真下にとらえる。

アイテム・ダッシュ必殺技も使える

ファイターと違ってジャンプボタン関連のアクションにスキのないドワーフは、リーチの短さを補うためのダッシュ必殺技を気兼ねなく使っていける。スライディングもスキがないので逃げるのに使える。アイテム使用も速い（特にアロー。しかしオイルは遅い）のでボス戦でどんどん使っていこう。

リーチの短さが直接影響するカウンター攻撃、大斬りは、あまり使わないほうがいいだろう。

エルフ　操作に慣れれば最強

エルフは剣と攻撃魔法の両方を扱えるが、そのぶん攻撃力や耐久力が4キャラ中でもっとも低く設定されている。とくに耐久力の低さはかなり極端で、数回のミスが命取りとなる（レッドドラゴン戦においては、たった3回やられるとゲームオーバー）。

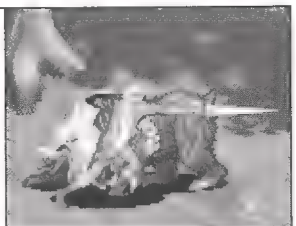
しかし、そんな危険な目に合うことなく敵を葬り去ることが可能なのが、持ち前の攻撃魔法だ。効果的に使うには、敵の出現パターンや攻略法をきちんと覚えていなければならない。だがはじめにほかのキャラでパターンを覚え、基本操作・戦闘を充分こなせるようになったときには、君のエルフは間違いなく魔人・デイモスにもっとも迫っているキャラとなっているだろう。

歩き斬りは使い分けるようにしよう

耐久力の低いエルフだが、剣の扱いに関してはヘタというわけではない。リーチはファイターに次いで長く、連続攻撃も使い勝手がいい。ただし敵によっては初太刀ヒットのあと2段目が空振りしてしまう（やられモーション時の無敵に関係）こともあるので、歩き斬りは2パターンを使い分けていく。

普段は2段目から初太刀に戻る「2発1セット」で歩き斬りをおこない、2段目がスカる敵が現れたら3段目→初太刀の「3発1セット」で闘おう。2段目がきちんと当たる敵にも3発1セットで歩き斬りをやろうとすると、間合いが開いてしまってあとが続きにくいのだが、2段目がスカっている場合は間合いが離れないため歩き斬りを続けられるのだ。


連続攻撃の2段目がスカる敵には…。

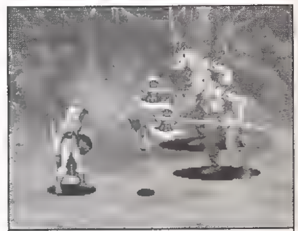

3段目→初太刀に戻るという歩き斬りを使っていく。

ダッシュ必殺技を駆使せよ!

エルフのダッシュ必殺技はスキがほとんど無いので、敵との間合いが遠いときには多用していこう。ヒットしていてもガードされていても、そのまま歩き斬りにいくことができるからだ。

またほかの3キャラよりも出が早く、とっさに出せる点が優秀だ。そのぶんボタンの入力も早くなければいけないが、ジャンプボタン→アタックボタンをポポン！と連続して押すようにすれば出やすいだろう。

アイテムはそれでも使っていこう


耐久力が低いので、オイルは安全な場所から。

先のことを考えるなら（特にレッドドラゴンと闘うなら）魔法は溜め込んでいったほうがいい。後半の強い敵、つらい場面で一気に使いまくるためだ。そのためにはアイテムをどんどん使っていくことになるわけだが、オイルをまくスピード、ハンマーを投げる速度などはかなり遅いので、遠くから使うようにしよう。

クレリック　つらさばかりが目立つ通好みのキャラ

エルフ同様に魔法（設定上では奇跡）を使うことのできるキャラだが、こちらは攻撃魔法ではなく、攻撃支援系の魔法だ。そのため結局のところ肉弾戦を避けてとおることはできず、ファイター、ドワーフと同じように直接戦闘で道を切り開いていかなければならない。しかし〝戒律〟によりダガー、アローといった対ボス用のアイテムを使用できず、上記2キャラほど戦闘に卓越しているわけでもないので、初太刀、連続攻撃が貧弱。耐久力もエルフより少し多い程度なので、少しのミスが死につながる。ただでさえ戦闘がきびしいのにミスが許されないという、つらい冒険になる。

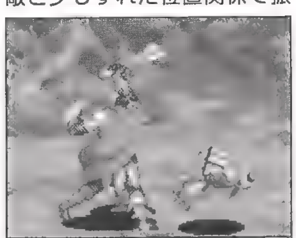
ダッシュ必殺技大斬りを駆使しよう!

ドワーフ並に短く、さらに出のスピードまで遅いクレリックの初太刀は、とてもではないが信用に足らない。攻撃力もエルフと同等かそれより低いので、初太刀だけの歩き斬りではザコ1匹ろくに倒すことができない。

そこで敵との間合いが近いときは上下にずれて真下か真上にもぐりこみ、1発殴ったら逆を向き、また1発殴ったら逆を向きという「振り向き斬り」で、死ぬまで殴り続けよう。これなら敵も自分もその場から動かないので、邪魔が入ったり敵がダウンさえしなければいつまでも攻撃していられる。

敵との間合いが遠いときはダッシュ必殺技で突撃し、そこから振り向き斬りにもちこむ。クレリックはダッシュ必殺技や大斬りといった特殊な攻撃の性能はいい。出は早くないが、エルフ同様にダッシュ必殺技からそのまま攻撃にいくことができる。

大斬りはリーチがあるので、敵と少しずれた位置関係で振っておき、そこに敵のほうから当たりに来てくれる感じで使うと良い。またH・パーソンやC・ライトの魔法で金縛りにあっている敵が2匹以上いれば、大斬りでまとめて気絶させてしまうのがいいだろう。敵が1匹なら密着して振り向き斬りだ。


クレリックはダッシュ必殺技と大斬りを駆使しよう。

ガード・カウンター攻撃を多用

特殊な攻撃では、ほかにカウンター攻撃とダッシュジャンプ攻撃が、ファイターと同じくらい利用価値がある。とくにガード性能は4キャラ中最高で、ザイードのジャンプ攻撃などほかのキャラがガードできない攻撃の一部をガードすることができるのだ。

エルフ&クレリック 魔法基礎講座&使用計画

強力な魔法を計画的に使いこなせ!

非力なエルフだからこそ、数ある魔法で戦いを楽にしたい。溜め込む魔法と使い切る魔法、そして重要なのが「並べる順番」。

各魔法の意図

魔法は使用計画を立てれば非常に楽な展開が望める。

各面の回復を利用して使い切る魔法と、きつい相手用に溜める魔法の区別をしよう。

●M・ミサイル

対ザイード(2回目)用の決戦兵器。相手に当てるとひるむので、近づきつつ歩き斬り。ひたすら溜め込んで行こう。



最低レベルの魔法が最も重要。コレを溜め込んでいかないとザイードが…。

●F・ボール

対レッドドラゴン用。ブレスの直後に頭を狙って使おう。

●L・ボルト

スクロールアイテムがほとんど出ないので、溜め込む必要はない。各面で使い切る。

●インビジビリティ

使い切る系。ボス戦で先手を取って歩き斬りが主な使用法。

●P・アザーズ

使う場所がはっきりしている魔法。ノール(弓)かセーブルタワー内のヘルハウンド用。

●C・キル

敵の出現パターンを覚えて、使う。詳しくは攻略参照。

●I・ストーム

2回目のザイードを倒しきれなかったときか、デイモスに使う。効果終了後に斬りに行くといい。

順番を考察

エルフは魔法があるので非常に多くのアイテムを扱っていかなければならない。

そして、紛らわしいのが魔法とリング。とっさに選択しようとしたときに混同しやすい。それがM・ミサイルなら、弾が1発と3発では大違いだ。

したがって、アイテムは最初に取るときにきちんと思い通りに整理していくのが重要。また、使い切った魔法は次の面で回復するので、ボス戦の終わりでアイテム欄をチェックしていくのも忘れずに。

ちなみに、アイテムや最初に取る魔法、使い切って回復する魔法の入るところは現在のアイテムの1つ前だ。絶対に覚えておくこと。

さて、下の表を見てほしい。これはオススメのアイテム順である。その理由を説明していこう。

まずは使うときのことを考えてみる。たいていの場所は、戦闘シーンに入る前に合わせてこれる。が、戦闘中に合わせなければいけない魔法はあらかじめ順番に並べておくのが望ましい。

それが①の3つ。これはザイード戦で使う魔法で、1回目はMMリングのみで倒したい。が、もしだめだった場合はC・ライトまで使う。ここでMMリングのみで倒せた場合はC・ライトは2回目のザイードの開幕で使っていくわけだ。理想的は流れだろう。



あらかじめ後半のことを考えて、順番を気にしつつ取っていこう。

次に②。これはレッドドラゴン用の魔法。ここは同系統の魔法を使う順番に並べていくことで、選択するときのミスを少なくしている。

通常アイテムの置き方もまた重要。というのも、アイテム欄の色が緑色なので、戦闘中にいちいち文字を見なくても色で判別できるからだ。これを使って目印に利用するのである。4つあるアイテムをバラバラにおくとかえってわかりにくいので、2つずつまとめて置くのがおすすめ。

たとえば通常アイテムの次にCSWリングを置いておけば、緑色が目に入ったらそのすぐあとにあるぞ、というのが一瞬で判別できる。

こんな感じで、ダガー、アローのあとにはCSWリング、ハンマー、オイルのあとにはインビジビリティを置くようにするとよい。臨機応変で使う魔法はこのようにわかりやすい場所に置いていこう。

ちなみに、通常アイテムも使用頻度でわけるといいぞ。



通常アイテムは緑色。コレを目印にして臨機応変に使うアイテムを置こう。

■エルフ魔法計画表

魔法名 \ ステージ	スタート	オーガ 入	オーガ 使	オーガ 計	回復	ロ・ビースト 入	ロ・ビースト 使	ロ・ビースト 計	回復	トロル 入	トロル 使	トロル 計	回復	ブラックドラゴン 使	ブラックドラゴン 計	回復	ザイード 入	ザイード 使	ザイード 計	回復	レッドドラゴン 使	レッドドラゴン 計	回復	セーブルタワー 入	セーブルタワー 使	セーブルタワー 計	ザイード 使	デイモス 使
MMリング		1		1				1				1			1		3	4	0			0				0		
C・ライト		1		1				1				1			1			1	0			0				0		
M・ミサイル	2	1		3	2	1		4	3	1		5	3		5		2		7			7	3			7	7	
FBリング		1		1				1				1			1				1		1	0				0		
F・ボール		2		2	①			2	1	1		3			3	1	1		4	2	4	0	2			2		2
LBリング		1		1		1		2				2			2		1		3		3	0		1		1		1
L・ボルト									①		1	0		1	0	1		1	0	1	1	0	1			1		1
インビジビリティ	1		1	0	1		1	0	1		1	0	1	1	0	1		1	0	2	0	2	2			2	2	
P・アザース										1	1	0	①			2	2		4	2		4	2		4	0		
CSW						1		1				1			1		1		2			2		1		3		
クラウドキル																							①	1	2	0		
アイスストーム																								2		2		2

※入：そのステージで手に入る個数。使：そのステージで使う個数。計：そのステージクリア時の個数。回：基本回復個数(現在の数が基本より少ないときはこの値まで回復)。ルート：山→砦→鍾乳洞→下。

魔法基礎講座&使用計画

リングは温存、魔法は惜しまず

エルフと違って支援・補助系魔法なので、ケチらず使ってクレリックの戦闘能力を補おう。それでも性能の足りない部分は腕で補う!

各魔法の意図

クレリックの魔法(奇跡)は、敵に直接ダメージをあたえるタイプではなく、自分や味方の攻撃力を上げたり敵を一定時間金縛りにしたりといった攻撃補助・支援系のものになっている。そのため魔法を使用したからといって必ず敵を倒せるとは限らず、不確定要素が強い。つまり補助・支援魔法を使ったあとはクレリックが直接闘わなければならないので、パターンになりきらないのだ。これは言い方を変えればクレリックを使うプレイヤーの腕に左右される部分が大きく、その人の実力に合わせて魔法の使用ポイントも随時変化するということ。



ストライキング、Cライトは苦手な場所に集中させよう。

一応、表ではどのステージでなにを何回使うか、といったことが示されているが、入手数と回復数も項目に含まれているので、自分の腕、苦手とする場面に合わせて使用数を調整するのがクリアへの近道といえるだろう。

●H・パーソン

オーガ以外のボスキャラには効果がないので、道中のザコに対して惜しみなく使っていく。また表を見てもらえば分かるように、しばらくは基本入手数が基本回復数を上回ることがないので、各面で使い切っていったほうがいい。

●コンティニュアルライト

後半から出てくる強力なザコ、ヘルハウンドや対ボス戦で使用する。ホールドパーソンの上級版、と思っておけばいい。対トロルで使い切ってからは、各面、各ボスで使い切るようにしていこう。余らせるのはもったいない。

●ストライキング

攻撃力の低いクレリックにとっては〝奥の手〟ともいえる魔法。長期戦になると危険なブラックドラゴンに対して使い切り、以降、各ボス戦で使用していく。1回目のマンティコア戦は、慣れたら使わなくてもいい。

●S・スネイクス

唯一の攻撃魔法だが、アーケード版のような強力な攻撃力はないので「少し手伝ってもらう」程度の気持ちで、わりと気軽に使ってしまっていい。何気に1面終了時から覚えているので、対マンティコア、対トロル(もしくは船室の中や狭い甲板)で1回づつ使っていこう。ザイード面からはどのボスで使ってもいいが、攻撃チャンスがあまりなく、動きの遅いビホルダー戦につぎ込むのがいいかもしれない。

ちなみにデイモス以外の空中にいる敵にはヘビのジャンプが届かないので効果が無い。

●キュアウーンズ

船ステージから使用可能になる体力回復魔法。とはいっても回復量は微々たるもの。また死んでしまっては元も子もないので、ケチらず使おう。

■MMリング

攻撃魔法の援助を受けたいクレリックは、リングも自前の魔法同様に重要だ。

MMリングは対ザイード戦専用アイテムとして使っていこう。1回目のザイード戦はC・ライト&ストライキングで勝負をつけたいが、自信が無かったり、より攻撃力を求めたいときはMMリングを投入していく。1回目で3発、2回目も3発という分配が目安だ。

■FBリング

最後まで残しておき、デイモスの出してくるグール&ミラーイメージ掃除に使用する。ビホルダー戦に自信が無ければ、そこで全弾投入してもいい。もしレッドドラゴンと闘うなら、もちろんそこですべて使い切ること。

■CLリング

1個しかでないので、セーブルタワー内のヘルハウンドに使おう。

■LBリング

2回目のザイード戦に投入する。しかしFBリング同様、ビホルダー戦に自信が無ければ使ってしまおう。

■CSWリング

意外に多く入手できるので、どんどん使おう。やはりやられる前に使っておきたい。

レッドドラゴンと闘うなら

クレリックでレッドドラゴンを倒すのは至難の業なのであまりにおすすめできないが、どうしても闘いたい人は、「ダロキン市へ助けを呼びにいく」のところで「自ら砦を助けに」行き、D・ビーストと闘おう。FBリングが1個だけ増える。

表は、マンティコアの欄にD・ビーストの表を当てはめて、以降のステージ分の数値を修正して見る。マンティコア面で手に入るのはストライキングが1つだけなので、修正するのは簡単だろう。

ディスプレッサービースト				回復	レッドドラゴン
	入	使	計		レジストファイアーリング
C・ライト	1	1	3	2	ブーツ・オブ・スピード
MMリング	1	1	2		ポーション大量
FBリング	1		2		

■クレリック魔法計画表

ステージ / 魔法名	スタート	オーガ			回復	マンティコア			回復	トロル			回復	ブラックドラゴン		回復	ザイード			回復	ビホルダー			回復	セーブルタワー			ザイード		デイモス
		入	使	計		入	使	計		入	使	計		使	計		入	使	計		入	使	計		入	使	計	使	計	使
ホールドパーソン	1		1	0	2		2	0	2		2	0	2		2	2	1	3	0	2		2	0	3	1	4	0		0	
コンティニュアルライト	1	2		3	1			3	2		3	0	2	2	0	2		2	0	3		3	0	3		1	2	2	0	
マジックミサイルリング		2		2				2		1		3			3		3		6				6				6	6	0	
ファイヤーボールリング		1		1				1				1			1				1		2		3				3		3	3
コンティニュアルライトリング		1		1				1				1			1				1				1	0		1			0	
ライトニングボルトリング		1		1				1				1			1				1				1	2	1			2	0	
ストライキング	1	1		2	1	1	1	2	1			2	1	2	0	1		1	0	1		1	0	1			1		1	1
スティックススネイク					①		1	0	1		1	0	1		1	2	2		4	2			4	2	1		5		5	5
キュアウーンズ									①			1	1		1	1	1		2	1			2	1	1		3		3	
キュアシリアスワンズリング																	3		3				3		1		4		4	

冒険の疲れを癒すオアシス
タワーオブドゥーム™
ショップ紹介

シナリオクリア後に寄るショップは冒険の必需品を売ってくれる貴重な場所。稼いだお金を有効に使おう。

ステージクリア時に買い物ができるショップ。必要な武器を買い集め、ライフを回復し、店員の情報に耳を傾ける…冒険者一行の激戦の狭間に点在するオアシス、それがショップだ。単純に品物を買うだけでなく、いろいろなことができる。しっかり活用させてもらおう。

ショップ内でできること

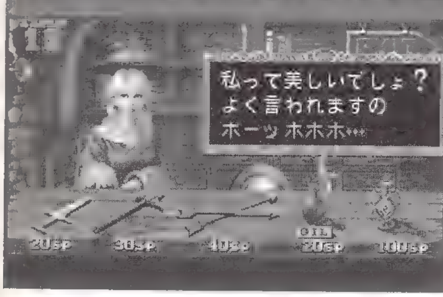
ショップ内では…
①商品を買う
②店員に話しかける（店員をクリック）
③仲間にお金を分配
④アイテムの確認と並べ替え（商品のみ）

これだけのことができる。冒険を盛り上げるためにも、やれるだけやっておこう。

タワーオブドゥームのショップ戦略

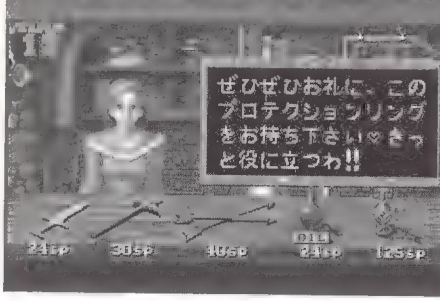
「戦略」といってもTODではちっとも難しいことはない。ショップで買うものの優先順位は①ヒーリングポーション②オイル③ハンマーで、お金の続く限りひたすら買っていけばいい。この3つが満タンで、それでもお金があまっていたらダガーとアローもできる限りストック。ポーションを全部買うと金欠になりやすいので、くらいすぎに注意。2面の分岐は砦に行ったほうが遥かに収入が多いぞ。

マリーの店
シナリオ1クリア後



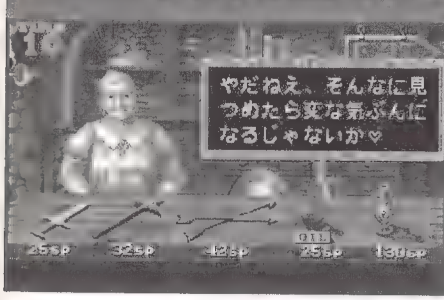
最初の店だけあって値段が安い。ここでオイルとハンマーを満タンにしておこう。D・ビーストについての情報が聞ける。

クレアの店
シナリオ4クリア後（街道ルート）



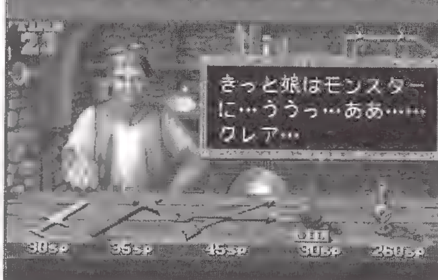
マンティコアに襲われていた少女。しつこく話しかけると助けたお礼にPRリング＋1をくれる。ポーションも3つまで買える。

ナオミの店
シナリオ2クリア後



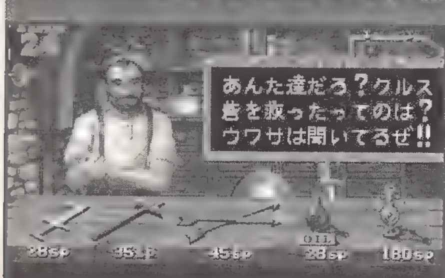
通ったルートによって、砦に関する情報が変化する。店主は君の活躍に半信半疑の様子。オイルだけは必ず9個にしておこう。

ユークリッドの店
シナリオ4クリア後（砦ルート）



愛娘のクレアを失い、悲嘆に暮れる父の姿が…。曲もどんよりとやたら重苦しい雰囲気。ポーションがえらく高いんですけど！

ネッドの店
シナリオ3クリア後



ブラックドラゴンに関する情報をくれるが、特にどうということはない。ここはオイルよりもハンマー重視。9個まで買おう。

レナの店
シナリオ5クリア後



セーブルタワーのことを聞ける。話を続けると…やや近寄りがたい雰囲気。ここが最後のショップだ。万全の体制で臨もう。

Dungeons & Dragons®
TOWER OF DOOM

ダロキン共和国
大陸の中央に位置するこの国は、平和で豊かな国として大いに繁栄していた。

だが、ある日を境に突然、各地のモンスターの活動が活発になり、その群れが、街や商隊を襲いはじめた。

国の有力者、コーウィン＝リントンは、この異常なモンスターの組織化に疑問を持ち、調査を開始した。

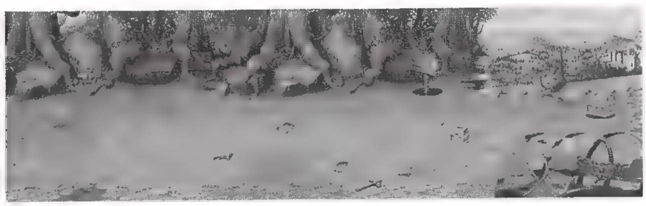
そして、彼は確信した。

モンスターの背後に強大で邪悪な影のある事を!!



冒険の旅を続けるファイター、クレリック、ドワーフ、エルフの3種族4人の一行は、酒場でくつろいだあと宿屋で一夜を明かす。そして運命に導かれるまま今日という日がやってきた。いよいよ長く険しい旅の開幕である…。

スタート地点



酒場で決めよう

一行は4人いるが、それぞれ長所短所を併せ持った個性的なキャラの集まりである。プレイヤーである君は、まずは酒場にいる4人の中からどいつを操っていくかを決めないと行けない。

ちなみに断っておくが、パーティープレイの場合は同キャラでプレイはできない。同一人物は2人いないわけだ。



キャラクター選択。どいつも一長一短なので、好みを最優先にしよう。

名前を入れよう

酒場でどのキャラを使っていくかを決めた君は、とりあえず運命の明日に備えて寝ることになる。適当な宿を見つけて中に入ると、しかめっ面の親父が宿帳への記入を求めてきた。ここで偽名を使ってもしょうがないので、君の名前を素直に入れていこう。

ちなみにスタートボタンでデフォルトの名前になる。



親父の顔がキツイのはまったくの謎である名前入力画面。名前は8字分入る。

旅立ちの日

冒険をしていると、行く手から悲鳴が…。

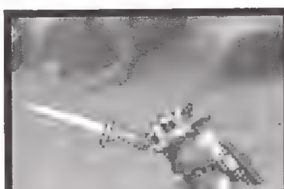
急いで駆けつけると本やハンマーが落ちている。どうやら争いがあったらしい。立て看板にも冒険者を求む声があるし…馬車の残骸がある。どうやらここら辺はモンスターが跳梁跋扈しているようだ。

と、思った矢先にコボルドが出てきた。こいつは下等なモンスターだが、油断は禁物。体の割にリーチが長く、小物もうまく使ってくる。軸を大きくずらし、近づいて攻撃だ。2体以上いるときは囲まれないように動いていこう。

地面には宝箱やらMMリングなどが落ちている。アイテムの位置を意識して拾っていこう。また、拾っている最中にコボルドの攻撃を受けないように周りをよく見ていこう。

コボルドをある程度倒すと、斧を持った獣人が現れる。こいつは「ノール（斧）」だ。一撃が痛いしガードも堅いので軸をずらして歩き斬りで対処しよう。

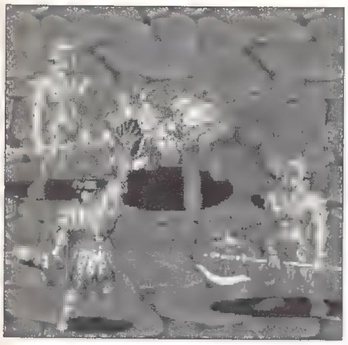
モンスターの一団を倒すと、向こうからおびえた男が来た。ここでルート分岐だ。



コボルド
KOBOLD

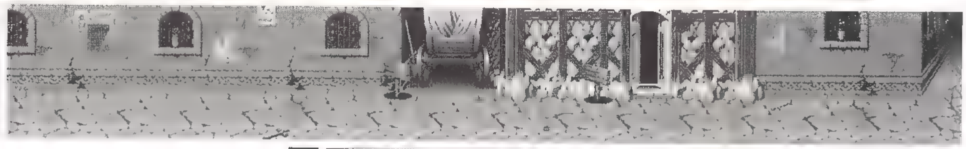
小型のモンスターだが、甘く見てはいけない。体力、攻撃力ともに高くはないが、序盤ともなると話は別。慎重に行こう。とくに正面にいるときは、長い突き、ダガー、オイル、ダッシュ突きといった多彩な攻撃を持ち合わせている。軸を大きくずらしてから近づいて攻撃していこう。また、集団でくることが多いので、倒したあとに地面に落ちるお金が邪魔になりやすい。注意しよう。

街へ知らせに行く～vsオーガリーダー



これから幾度となく剣を交えることになるコボルドとノール（斧）。ガード、カウンター攻撃、ダッシュ必殺技といった攻撃、防御の基本となるアクションを練習するにはピッタリの相手だ。基本はしっかりと身に付けておこう。

街1

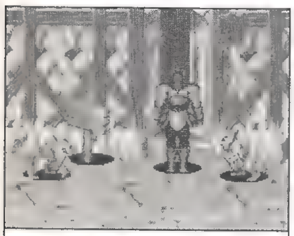


まずは軽く腕ならし

手始めにコボルドたちが現れるので、囲まれないように注意しながら、蹴散らしてしまおう。続いてノール（斧）とコボルドの混合部隊が襲ってくるので、ノールを優先的に狙っていく。挟撃さえされなければ特に問題はないだろう。

第一陣を突破して進んでいくと、再びコボルドが現れるが、ここでは正直に相手をせず、さっさと隠し部屋（酒場の入り口）に入ってもよい。

入り口に入らず敵を全滅させた場合は、街2のシーンへ移動することになる。



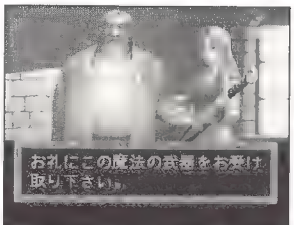
無駄な戦闘（ダメージ）を回避するため、さっさと入ってしまおう。

酒場で訓練か、街中で暴れるか

隠し部屋に入ったら、まずは宝箱を開けて、中のアイテムとお金を回収しよう。ここに出てくるモンスターはノール（斧）だけなので、ガード、カウンター攻撃、ダッシュ必殺技といった、のちのち重要となるアクションの練習をしながら戦うといいだろう。

一方、街2のシーンに出てくるザコはコボルドだけなので、酒場内でノールを相手にするよりは、戦闘がラク。酒場の宝箱も実はたいしたものは入ってないので、どっちのルートでも好きなほうを選んでもらって構わない。

街ルートは山ルートに比べて手に入るアイテムが格段に少ない。クリア後に魔法の武器（Lv1）がもらえるが、できれば山ルートを通ったほうが、後々の展開がラクになるはずだ。

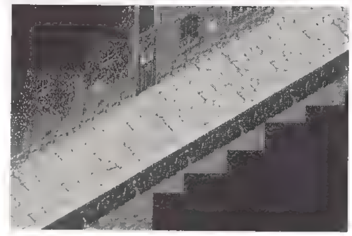


ここで武器をもらうとブラックドラゴン前で武器がもらえないぞ。

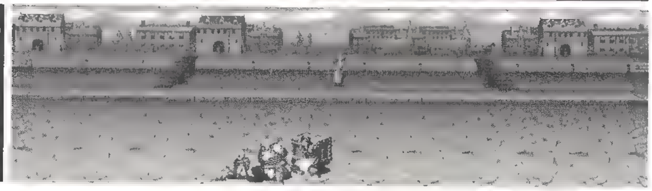
街1隠し部屋

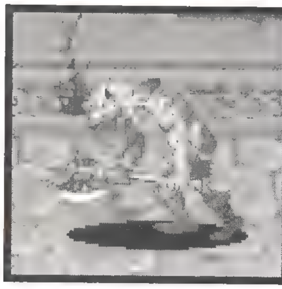


街2



vsオーガリーダー





ノール（斧）
GNOLL WITH AX

ノールの持つ斧はリーチが長いので、正面から斬り合うのはとても危険。Y座標をずらして間合いを詰め、上下から近付いて斬るようにしよう。単体ならさほど強くないが、他の敵に気を取られている間に後ろから殴られることが多いので、自分の背後には常に気を配るようにしよう。大量に出てくるところでは、ダウンさせたところにオイルをまいて燃やしてしまうのも効果的だ。

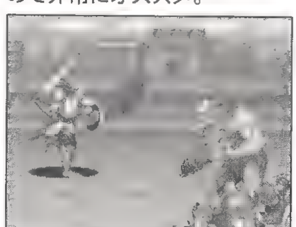
vsオーガリーダー

オーガリーダーは別にイヤらしい特殊攻撃をしてくるわけではないので、基本的な対処法はノール（斧）を相手にしたときに似ている。

真っ正直に正面から斬りにいってもリーチ負けするので、Y座標をずらしながら間合いを詰め、自分の攻撃間合い内に入ったら正面に出て歩き斬り、というのが基本だ。

このとき注意したいのが挟み撃ち。取り巻きのコボルドたちは動きがすばしっこいので、背後に回られてしまうことがよくある。こういう状況になったら、潔く座標をずらして敵のいないほうへ逃げてしまおう。背中からコボルドに突かれて、オーガに殴られるというのが最悪の展開だ。

また、斜め方向からダッシュしてのダッシュジャンプ斬りがオーガに対しては特に有効だ。これなら一度に与えるダメージも大きく、挟み撃ちされる危険性も少なくてすむので非常にオススメ。

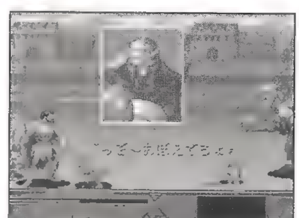


斜め方向からダッシュで近付いてジャンプ斬りを狙え。

ボスを倒してしまうと、宝箱を開けることができなくなってしまうので注意しよう。倒す前にさっさと開けて、中身を回収してしまうこと。アイテムを拾うときも敵の動きから目を離さないように。

なお、宝箱は金属製なので、敵にぶつけるといかにもイタそうだが、跳ね返った宝箱が自分にも当たって、オレもイテぇ、ということになりがちなので、ぶつけるのは控えたほうが無難かも。

ちなみに、ここのオーガは倒さなくても逃げていくぞ。



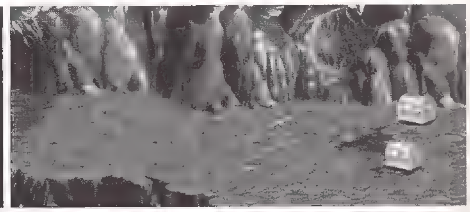
時間切れ時の台詞。多分、もう会うことはないと思うけど。



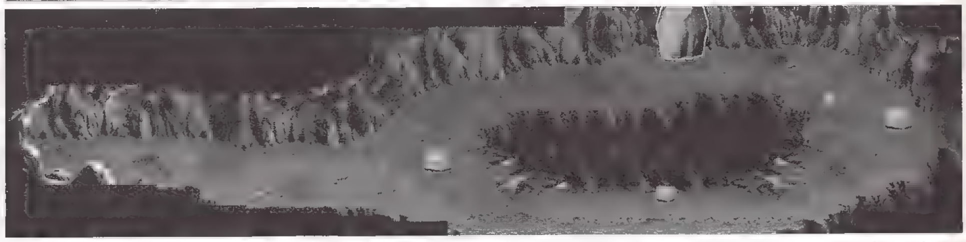
リントンの商隊を襲ったモンスターを追って山に入った一行は、洞窟の入り口を見つける。どうやらここが商隊を襲ったモンスターの巣窟らしい。山のルートはスクロールやリングがたくさん出るが、モンスターも強い。ゲームに慣れてから来るようにしよう。



山隠し部屋



vsオーガリーダー



山

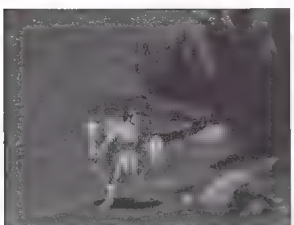
分岐はどっち？

ランタンに火を付けて先に進むと…その前に武器をちゃんと出したかな？攻撃ボタンを一度押さないと武器を抜かないので注意。今後こういう面が結構あるので今のうちに癖を付けておこう。

さて、先に進むと目の前に宝箱がある。この宝箱には罠があるので、遠目から斬って逃げよう。

中のCLリングを取ったら、斜め上にあるFBリングも回収しておく。

ここから、上下に道が分岐している。一見、隠し部屋のある上のほうが良さそうだが、下のほうに行っても、あとで隠し部屋に入れるので、ここは下に行く。



最初の分岐は下に行くのがいい。LBリング1個分お得だ。

出現即攻撃

下の道に行くと宝箱の中にはLBリングがある。これを取りつつコボルドを3匹倒すと、スケルトンの登場だ。

スケルトンは地面からむっくりと湧き出てくるので、出てきたと同時に重なって攻撃していくといい。１体を速攻で倒せるだろう。

１体を倒すと、続けてもう2体追加される。このときに、残った1体は無視して、先程と同じように出現位置で速攻を仕掛けよう。そうすれば残ったのは2体。軸をずらしつつゆっくり倒していこう。

縁を歩こう

スケルトンの群を倒すと画面がスクロールできるが、ここで、上の巨大な穴の縁に沿って上に行こう。

こうすると上の隠し部屋の入り口である、巨大な岩を動かせるはず。

穴の縁から少し離れてしまうと、岩は押せるが中に入れない、という状況になってしまうので十分注意したい。

隠し部屋の中には宝箱が2つあり、奥のものには罠がある。スケルトンもくるのでまずはスケルトンを処理していくといい。そのあと開けよう。



穴の縁に沿っていけば、ギリギリ隠し部屋に入れる。宝箱の罠に注意！



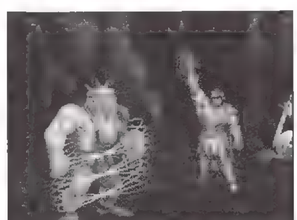
スケルトン
SKELETON

スケルトンはリーチの長い突きと、ガードしにくいジャンプ突きが怖い相手。こちらの攻撃をガードすると突き返してくるので覚えておこう。また、特徴的なのが空中から落下しつつ出現する場所があるということ。このとき、落下中に突きをしてくる場合があるので、影を見つつ避けていくこと。地上では動きが遅いし体力も少ないので、Y座標を合わせないようしてどんどん倒していこう。

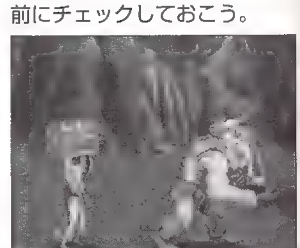
vsオーガリーダー

オーガは町にいるのと変化はない。ダッシュジャンプ斬りや立ち上がり攻撃が有効。上の宝箱にはポーション（小）があるので、周りに出てくるスケルトンは無視してオーガを優先して攻撃しに行っていい。下の宝箱には弓矢の罠の可能性があるので、開けたらガードを忘れずに。いずれの宝箱も、開けたら中身を回収しておく。そうしないといざ攻撃するときに地面のアイテムが邪魔になる可能性があるからだ。

また、宝箱は上から持ち上げて投げつけると大ダメージなので、クレリックならH・パーソン、エルフならインビジビリティを使ってオーガに投げつけてやろう。魔法はステージクリア後に回復するのでこの2つは使っていくといいぞ。ちなみに、ステージクリア後の魔法回復は、クリアしたときのアイテム欄のアイテムの前に補充されるので、事前にチェックしておこう。

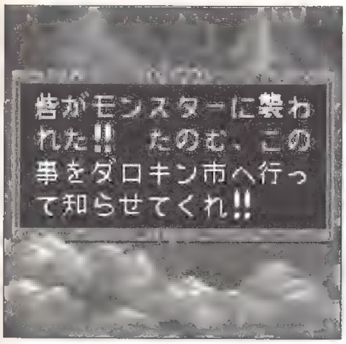


クレリックはH・パーソンで動きを止めて、その間にゴツンとぶちあてる。

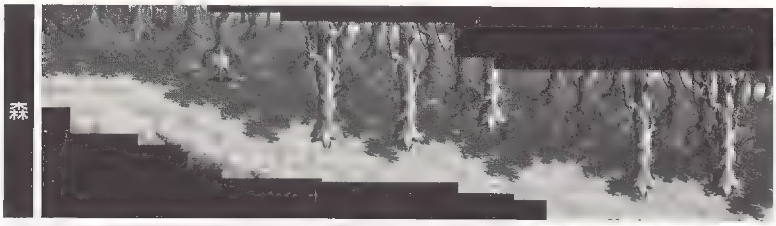


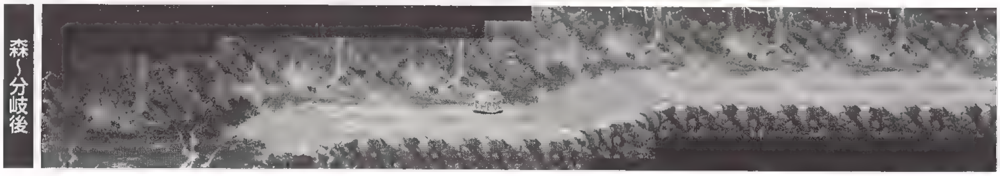
エルフならばインビジビリティを使って、宝箱を投げつけよう。

森～ダロキン市へ～



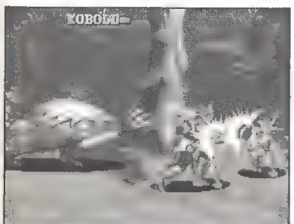
ネミストンから首都ダロキンへ向かう街道に入った一行。ここからはクルス砦へ向かう道と、そのままダロキン市へ向かうまっすぐな道とにわかれている。この近辺には猛獣・オウルベアが生息するほか、近頃は亜人種までも徘徊しているという…。





森～攻撃を誘うということを覚えよう

このシーンから、ザコとはいえないほど危険な敵、オウルベアが登場する。この敵は遠くからでも跳びかかり攻撃をしてくるうえに、こちらの攻撃をガードすることが非常に多い。またコボルドも同時に相手にしなければいけないので、この狭い場面では、戦いの基本をみっちり学ばされることになる。



オウルベアのそばには行かず、コボルドからやっつけていこう。

とにかく、敵がコボルドであっても、決して正面には立たない。そして前後を挟まれないように、上下に動き回って1匹だけでいるやつから攻撃していく。はぐれているコボルド優先でやっつけていくのだ。

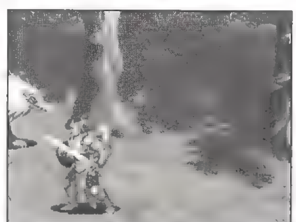
このとき注意したいのが、遠くにいるからといってオウルベアの正面に立たないこと。はじめにも述べたが、オウルベアはジャンプして跳びかかり攻撃をしてくる。この攻撃は強力なので、絶対にくらわないようにしたい。

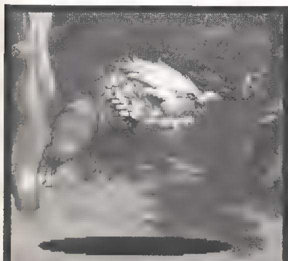
ただし、オウルベアを効率よく倒すには、この跳びかかり攻撃を誘う必要がある。近ければ上か下から接近して攻撃すればいいが、少し距離があるときは、上下から一瞬だけオウルベアの正面に出てすぐまた上下にずれる。これで跳びかかり攻撃をしてきたら、その着地のスキに攻撃にいこう。正面に出たときに1回だけ武器を振ると、それに反応してより高確率で跳びかかり攻撃をしてくるというのも、覚えておくといいだろう。


少し離れて一瞬だけ正面に出る。


そしてすぐにまたずれて跳びかかりを誘い、スキに攻撃をしよう。

また、この場面では、オウルベアがすぐに画面外にいってしまうので、そうなったらなるべく中央付近で出てくるのを待とう。


画面外にいってしまったら、安全な場所で出現を待とう。



オウルベア
OWLBEAR

冒険序盤から登場するわりには、かなり強力で危険なモンスターであるオウルベア。フクロウの頭とグリズリーベアの身体をもち、引っ掻き、跳びかかり攻撃などをしてくる。とくにドゥームでは、正面に立って武器を振ると、二本足で立ち上がりつつこちらの攻撃をかわし、スキに跳びかかってくるので、上下にずれて接近するか、一瞬前に出て跳びかかり攻撃を誘い、着地点を攻撃していこう。

ダロキン市へ～森～分岐後

選択肢で、「ダロキン市へ救援を呼びに行く」を選ぶとこのステージにくる。ここは一本道で敵の数も少なく、すぐにボス戦に突入するので楽なステージだ。ミスを抑えて完璧な状態でマンティコア戦に臨みたい。

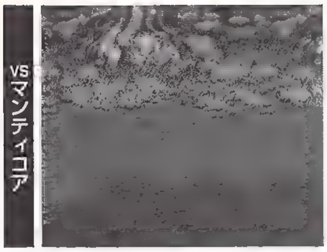
さて、坂を上がり道を進んでいくと、大きな宝箱に群がるコボルドの一群に出くわす。歩いて近づいていくと感づかれてしまうので、ここは走っていってそのままダッシュ攻撃をくらわし、いきなり1匹仕留めてしまおう。その後は1匹1匹端にいるやつから確実に倒していく。宝物に気を取られないように。コボルドの数が減ってからでも回収は遅くない。



おもいきり走っていって、宝箱ごとダッシュ攻撃！

コボルドたちを始末してアイテムの回収も済ませたら、再び坂を上って道を進もう。

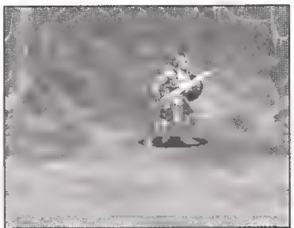
次の場面は背後からノール（斧）が2匹、突然走って出現してくる。普通にやるなら、道の一番上をそのまま歩いていって、現れたノール（斧）を攻撃すればいい。ここのノール（斧）は一定地点まで走り続けるので、いきなり攻撃されることはない。押されながら振り向いて攻撃し、素早く1匹やっつけてしまおう。



上達してきてプレイに余裕がでてきたら、ここのノール（斧）を使って少しお遊びをしてみよう。

あらかじめアイテムをオイルに合わせておき、画面一番上を少しずつ右へ進んでいく。背景の「2つめの茂みのくぼみを過ぎた瞬間」にノール（斧）は現れるので、2つめのくぼみまできたら「ちょん、ちょん」とレバーを動かしていこう。ちなみにノール（斧）が出てきても、ノール（斧）のほう、つまり左へ振り向く必要はない。右を向いたまま、ノール（斧）に押された瞬間に、そのまま右へ向かってオイルを使用しよう。すると、自分はノールに押されているのでオイルが足元を通り過ぎ、後ろのノールだけが燃えてしまうのだ。別にどうってことのないことだが、うまくいくとなんとなくうれしいので一度は試してみよう。燃えているノールに対しては、その場から大斬りを加えてひと思いに倒してしまうといい。

なお、エルフとドワーフでこのお遊びをやる場合は、オイルを投げた直後に前へジャンプしよう。でないと自分も一緒に燃えてしまう。オイルを投げる速度や身体の大きさなどが問題のようだ。


この直後に左からノール（斧）が出現。


押された瞬間にそのまま右へオイルを投げる。すると…、

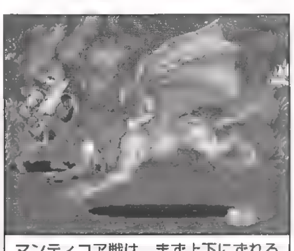

押してもらったおかげでノールだけが燃えるのでした。

VSマンティコア

ダロキン市コースのボス、マンティコアは、老人の顔にライオンの身体、そしてコウモリの翼と蛇の尾をもつ魔法的なモンスターだ。ドゥームのなかでも屈指の強さを誇るボスなので、ポイントをしっかり押さえて戦わないと十分やられる危険性を秘めている。

必ず上下にずれていること

この手のアクションゲーム全般に共通な基本攻略だが、無闇にマンティコアの前に出てはいけない。近距離では引っ掻き、突進、少し離れていると突進、跳びかかり攻撃といった強力な攻撃を仕掛けてくるため大変危険だ。マンティコアとは常に上下にずれているように動き、正面に出るのは一部の攻撃を誘うときだけにしよう。

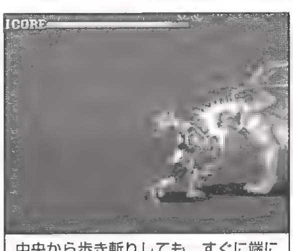

マンティコア戦は、まず上下にずれることからはじまる。

右か左のどちらかに寄る

上下にずれて動き回ることがわかったら、つぎは画面のなかのどのへんを動き回るのか、について意識していこう。

マンティコアに対しては、1回のチャンスでできる限り多くの歩き斬りを決めていきたいので、画面中央付近で攻撃にいくのは得策ではない。攻撃を誘って歩き斬りにいっても、すぐに画面端にきてしまい、それ以上攻撃ができなくなってしまうからだ。

したがって、画面のなかの右寄りか左寄りを、マンティコアとは上下にずれながら動いて攻撃を誘うチャンスをうかがうのだ。もちろん、攻撃にいくとき以外はマンティコアとは離れていたほうが安全なので、その反対側で動こう。


中央から歩き斬りしても、すぐに端にいきついてしまう。

跳びかかり攻撃を誘い着地点を攻撃しにいく

上下にずれながら画面右寄りか左寄りを動き回り、攻撃を誘うチャンスをうかがう…。では、実際になにをどう誘えばいいのだろう。

基本的には一瞬だけ正面に出てすぐまた上下（できれば下側）にずれ、跳びかかり攻撃を誘ってかわし、その着地点を攻撃にいく。もちろん画面の広いほうを向いて歩き斬りにいこう。突進もよくくるが、うまく腹の下に接近できればそのまま攻撃にいってしまって問題ない。ただし、のろのろと攻撃にいくと、すぐまた突進や引っ掻き攻撃がくる可能性が高いので、跳びかかり、突進を誘ったあとは、『上下にずれていて空振りしてもかまわないので、早めに攻撃してしまう』のがコツだ。


このような位置関係で一瞬だけ正面に出て跳びかかりを誘う。


すぐに下にずれてかわし、着地点を広いほうへ向かって歩き斬りだ。

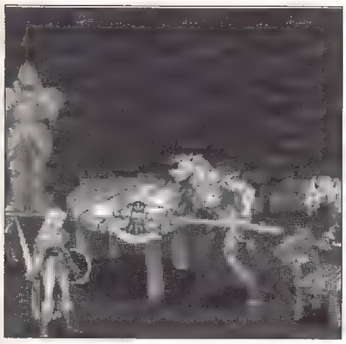
ダウンしたらオイルで燃やして大斬り→再びオイル、という戦法も使えるぞ。

浮かび上がったら上寄りか下寄りへ

戦闘中、マンティコアが空中に浮かび、画面上方に消えていったら、画面外から急降下攻撃がくる。このモーションは見てすぐわかるので、マンティコアが浮かんだら画面の上寄りか下寄りのどちらか近いほうへ移動しよう。そしてマンティコアの影が消えたら、広い方へ移動して急降下攻撃を回避する。影が見えないときは、羽ばたき音が3回聞こえたら移動する。またタイミングが分かれば、垂直ジャンプ攻撃で撃墜することも可能だ。

少し宙に浮いての尾からの棘飛ばし攻撃は、大きく上下にずれるか、正面でガードすれば問題ない。

自ら砦へ～



モンスターの襲撃を受けたクルス砦を救うために来た一行。生き残りの兵士の話によると、砦はモンスター用のトラップが動いているらしい。この砦は2層構造になっている。リング系アイテムが多く、トラップも多い。隠し部屋も3つあるので見逃さないように。

右1隠し部屋



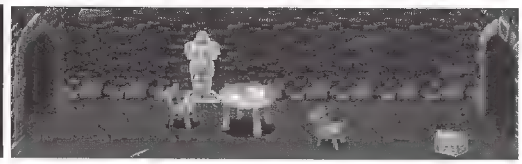
砦上1



砦1



砦右1



ルートはどっち?

砦に入ると、いきなりルート選択が待っている。城壁の上に行くか、砦内部の通路を進むかである。上が城壁、右が通路になっているが、ここは隠し部屋とアイテムが多い右の通路を行くようにしよう。

右1：いきなり隠し部屋

通路に入ると、椅子やテーブルがある。これらは破壊可能。少し進むとノール（斧）が2匹いる。上に見えている鎧の像が気になるが、無視して戦闘に集中しよう。動き出す前にダッシュ必殺技で先手を取るといい。

ノールを始末したら怪しい鎧の像を動かそう。ノールがいるときに動かしてもいいが、隠し部屋の中にはポーション（小）があるので、なるべくあとに残しておきたい。

ちなみに、左右どちらからでも鎧の像は押せるが、右から押さないと隠し部屋は開かないぞ。

右1隠し部屋の中

隠し部屋の中にはいると、上から吊り天井のトラップが上下している。普通に歩いて抜けるのは難しいので、一番下のラインをスライディングしていくのがいい。ボタン連打で2回スライディングをすればトラップを抜けられる。

トラップの次は宝箱が2つあり、すぐにコボルドが出現してくる。宝箱の中身を回収しているときに横から攻撃されやすいので、奥に広がっているスペースでまずはコボルドを始末しよう。追加がこなくなるまで倒しておくこと。



このスペースでまずはコボルドを完全に始末するべし。

下の宝箱には、お金やスクロールがある。上の宝箱にはトラップが仕掛けられているので、下から開けてすぐに逃げよう。中にはポーション（小）がある。

お宝を回収したら、来たときと同じようにスライディングで戻ろう。

右2：影をよく見ろ!

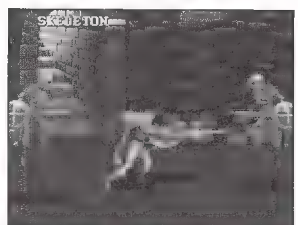
目の前に宝箱がある。罠はかかっていないので素早く回収しておこう。

すぐにコボルドが1匹だけ来る。こいつも速攻で倒しておきたい。

一定時間たつとスケルトンが右と上から1体ずつ来る。このときにコボルドを倒していないと上からのスケルトンの攻撃をくらいやすいので注意しよう。

スケルトンは1体倒すごとに次々と上から追加されてくる。もちろんこのときも落下中に攻撃してくることがあるので、1体倒したらすぐに上下に移動して影を見つつ避けていくのが重要だ。スケルトンには上下から近づいて斬っていこう。

合計で6体倒したあと、ラストは一気に3体落下してくる。これを倒せば終了。



スケルトンがどんどん落下してくるので、影を見つつ上下に避けていこう。

右2隠し部屋の謎

スケルトンを倒し終わったら、鎧の像を右から押そう。

きちんと押し切ったら右端にあるレバーを倒す。これで隠し部屋の扉が開くはずだ。このときに出口に出ないように少し下を移動するといい。

隠し部屋に入ると目の前には無数の針がある。当然素直には通れそうもない。このトラップは奥にあるスイッチを押すことで無効にできるのだ。

このスイッチまでは距離があるので、ダガーやアローといった正面に飛ぶ武器を一番上で投げるといい。刃物を使えないクレリックはどうするのか？というと、MMリングを使うのである。

損した気分になるかもしれないが、奥の部屋にはMMリングがあるのでチャラ。



右上のスイッチに物を当てれば、下から床がせり上がってくる。

罠に注意

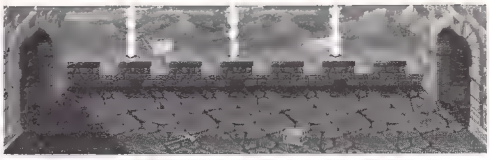
隠し部屋の奥にはもう1つ部屋がある。床から炎が噴き出るトラップがあり、奥には宝箱がある。

この宝箱には罠の可能性がある。これが落石だった場合は炎のトラップの手前までこないと避けきれないことが多いので、宝箱を斬って開けるときに手前の炎のトラップの周期を見てから開けること。

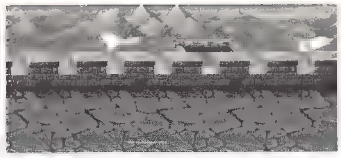


宝箱を斬るときは、後ろの炎のトラップが消えているとき。落石注意！

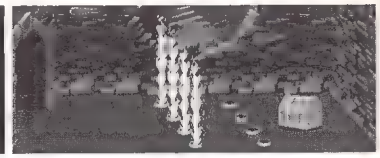
砦上2



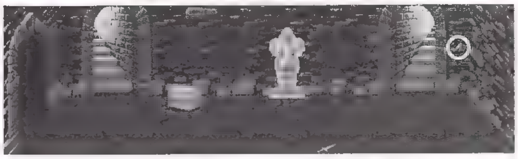
VS D・ビースト



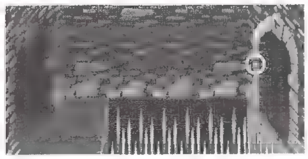
右2隠し部屋奥



砦右2



右2隠し部屋



宝箱を開けたらすぐに手前に戻ってこよう。

宝箱の中は、スピードブーツとリングである。クレリックはMMリングで、他のキャラはCSWリングだ。なかなか貴重なものばかり。

砦上ルート

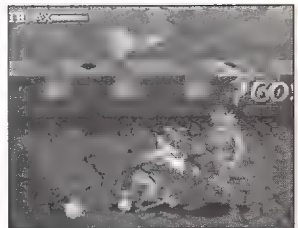
砦の城壁の上にはコボルドとノール（斧）が出現。ノール（斧）は追加で2体くる。

回復がなく一撃が痛いので慎重に対処していこう。

出口は一見2つあるように見えるが、下へ行く階段は降りられないので、正面の出口を出るしかない。

砦上2にはノール（斧）が1体座っている。ダッシュ必殺技で先手を取ろう。

で、これしか敵はいない。ノール（斧）を倒したら宝箱を開けよう。中にはLBリングがあるぞ。



座っているノール（斧）に立ち上がり攻撃で先手を取ろう。

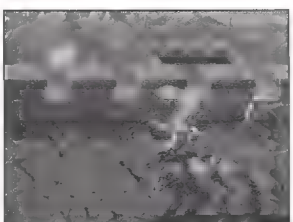
これで砦の道中は終了。開幕のルート分岐でボスまでの道が決まってしまうので注意。

vsディスプレッサービースト

黒豹を連想させるD・ビーストは、鞭のようにしなる尻尾の攻撃の超絶なリーチとスピード、そして連続性が非常に怖い相手だ。

また、D・ビーストの特徴として、「幻影を一体作り出す」というものがある。ボス戦に入るときに倒れた兵士からの助言でわかるが、これは単純に影のあるほうが本体なので一発で見切れるはず。

しかも、幻影のほうは攻撃判定を持っていないので、ただの威嚇にしかすぎない。本体を直接狙っていこう。ちなみに、影は斬れば消すことが可能。



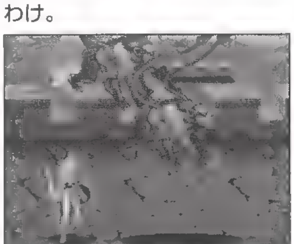
幻影は所詮、幻影。攻撃判定がないので気にしなくていい。邪魔なら斬ろう。

攻撃よりも動きに注目

D・ビーストの攻撃は、実際には2つしかない。尻尾と嚙みつきである。嚙みつきは奴の口の前にいるときにたまに使ってくる程度なので気にする必要はない。つまり、尻尾にのみ注意していればいい。尻尾はガードできるので、常にガードを意識していよう。さて、問題の尻尾であるが、これはリーチとスピードはあるものの、攻撃判定は上下に大きくない。となると、Y座標をぴったりと合わせなければ、D・ビーストの攻撃は当たらないことになる。

さすがに敵も馬鹿じゃないので、尻尾を当てようとするわけだ。そこで出てくるのが、D・ビーストの特徴的な動きである。

D・ビーストの動きは常にジャンプしつつ移動しているのだ。決して歩くことはないのがポイント。ジャンプの着地を狙って攻撃していけばいいわけ。



D・ビーストの移動はすべてジャンプ。着地を狙って斬っていけば楽勝だ。

アルゴリズムを知る

ここまでわかれば、あとはD・ビーストの基本的な動きを知ればOK。

●距離が遠いときは大ジャンプでくる（画面半分くらいのジャンプ）
●距離が画面半分ぐらいよりも近いときは小ジャンプをしつつラインを合わせようとする
●自分が近づくと逃げるように小ジャンプをする

この3つがD・ビーストのアルゴリズムだ。

これを逆手に取って、

①距離が近いときはラインをずらして追いかけていく
②画面の端近くまで追いかけたら、一気に逃げる（追いかけているときに体の中心近くまで追いついたら斬りに行ってもいい）
③距離が離れるので、奴は大ジャンプをしてくる
④急いで近づいて斬る（ボタン連打のワンセットで転ばす）
⑤倒れている間に逃げる。③に戻る

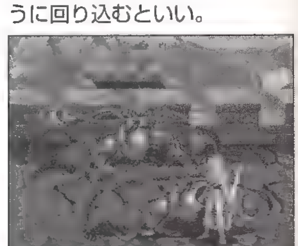
というかんじで対処していこう。距離が近いときにラインが合っていたらガードするのを忘れずに。ガード後に奴が小ジャンプをしたら、すぐにラインをずらして追いかけるようにするといい。

また、斬っているときにD・ビーストがガードをしたり小ジャンプで逃げたりしたら、すぐにガードに切り替えるのが重要。これに慣れればもらったも同然だ。

起き上がりにはめる

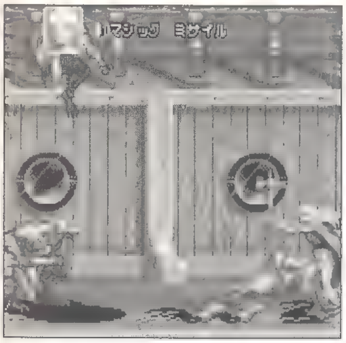
一度転ばしたらD・ビーストの頭のほうに行こう。奴は起き上がりに必ず小ジャンプを頭のほうにするので、その着地を攻撃できるのである。

このときに、なるべく画面中央に向かって攻撃していけば、再び頭の向こうに行ける。転ばしたら、ダッシュ必殺技で追い打ちをしつつ頭の向こうに回り込むといい。



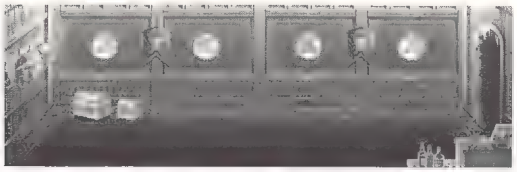
倒れたD・ビーストの頭のほうに回り込んで起き上がりをはめよう。

船

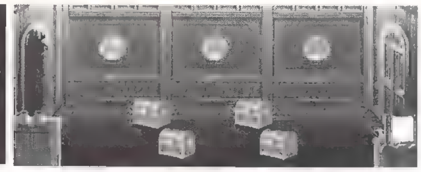


アセノスの街に船で向かう途中、突如モンスターの襲撃を受けた一行。このステージは前半戦の山場ともいえるくらい難度が高い。トログロダイト、トロール、この対処をきっちりと覚えよう。

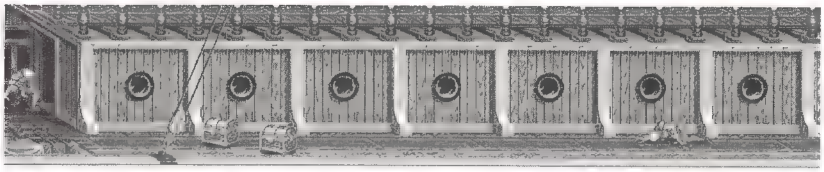
船1



船2



船3



船1：左右に避けつつ

スタートするといきなりトログロダイトが上から来る。

演出中にオイルかハンマーに合わせておこう。ここに来る前にオイルとハンマーは9個ずつ買ってきたい。

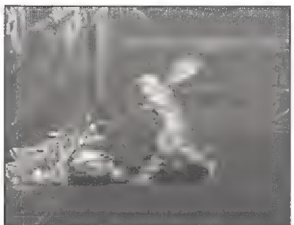
トログロダイトは、上から来た奴以外に、右からも出現。まずは上から落下してきたトログロダイトに歩き斬りを試みよう。画面端まで行ってしまったらすぐに軸をずらしつつ左に逃げること。

トログロダイトに対する基本的な行動は、

●軸を少しずらしてダッシュ必殺技で突っ込む
●遠目で軸を合わせて上下に動きつつ、ジャンプ突きを誘い、着地を狙う
●バック転の終わり際に斬る

この3通りの対処法をしていこう。もちろん、トログロダイトが2体かたまっているときや、2体のラインが合っているときにこういうことをやると、1体を攻撃中にもう1体に攻撃されてしまうので、2体の軸がずれているときに攻撃しに行くこと。

話は戻るが、左まで行くとトログロダイトは距離が遠いので、バック転やジャンプをしてきやすい。ここで、攻撃するときに端に向けて押しつけるようにしてみよう。


左の端に追いつめて攻撃していくと楽だね。一気に倒したいところ。

こうすれば攻撃しても敵との距離が離れないので、バック転で逃げられるまでほぼずっと攻撃できる。

また、うまくダッシュ必殺技などで2体をまとめて転ばしたときは、倒れたトログロダイトにオイルを1つまいていこう。すると、2体まとめて燃えるので、大斬りで追い討ちしていける。オイル→大斬りが決まれば、あとは少し斬るだけで倒せるはずだ。

1体を倒すと上から追加がもう1体くる。これは左端に近いので落下後からすぐに攻撃していこう。

バック転で逃げられたときは振り向いて攻撃していけばいい。この場合は1体を速攻で倒すためにオイルを使っていこう。



一度倒したらオイルで追い討ちをしていこう。2体同時にできれば理想。

一応オイルはあとで使うので、このトログロダイト3体に対しては2個ぐらいに抑えておくこと。

予約オイルの出番

3体のトログロダイトを倒したら、写真の位置にオイルをまいて（背景の赤い旗の下で中央付近）、すぐに画面をスクロールさせよう。

こうするとドアをぶち破って出てきたトログロダイトはいきなりオイルに当たって燃える（予約オイルと呼ぶ）。

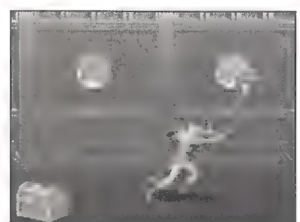
あとは大斬りで追い討ちしつつどんどん攻撃していこう。


背景の旗の下にオイルをまいてからスクロールさせよう。

船2：ブーツはあとで

いきなり宝箱が4つある。左上にはポーション（小）がある。体力が減っていないのなら右側の宝箱2つだけを開けていこう。左下の宝箱は残しておくこと。また、右下の宝箱のアイテムは少しずつ画面をスクロールさせて取っていかないと敵が出てくるので注意しよう。

アイテムを取ったら、予約オイルをする。写真のように背景の窓の下にオイルを投げていこう。


まずはここに1つ目のオイルをまいて右下に移動する。


少し移動したら今度は左に向かってオイルをまく。これでみんな燃えるぞ。



トログロダイト
TROGLODYTE

三叉槍を自在に扱うトログロダイトは、1or2を争う強敵。長い突きとジャンプ攻撃がメインなので、スケルトン同様、常に軸をずらしつつ攻撃していこう。軸を合わせていると、オイル入りの袋を投げつけてくるので注意。袋は燃え出すので戦いにくくなる。また、近くにいるといきなり体臭を出して麻痺させてくる。姿を消したり、武器を回転させたりする厄介者なので、常に全力で。

vsトロル



すぐにちょっと下を右に移動して今度は左に向かってオイルを投げる。

これで上から来たトログロダイトとグールが燃える。このあいだにトログロダイトを優先して攻撃しよう。追い討ちで大斬りを入れて、オイルを1つ投げればたいてい倒せるはず。

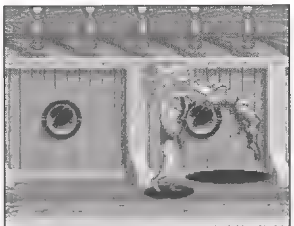
敵を1体倒すと追加でグールが落下してくる。残り1体まで倒したら、左の宝箱の中身（スピードブーツ）を取って、そのあと残りの敵を倒していこう。

船3：足場の悪さが問題

甲板に出ると、目の前には宝箱が2つ。手前にはオイルとポーション（小）がある。

奥の宝箱を開けて、手前の宝箱は持ち上げて上のラインを歩いていこう。

少し進むと右からトログロダイトが1体、バック転をしてくる。こいつがきたら、左に向かって宝箱を投げて当てよう。そして、オイルをまく。



宝箱を持っていって、トログロダイトに投げつけろ！このあと燃やす。

このころになると左右にトログロダイトが1体ずつ新たに出現するので、左の奴の落下地点にオイルをまいておく。それから追い討ちに行こう。これで1体は倒せるはず。

念のため追い討ち後にオイルをもう1個撒いておこう。宝箱のアイテムを回収するのはそれから。

甲板でのトログロダイト戦は基本どおりだが、足場が上下に狭いので、上下2ラインしかないつもりで動くこと。中途半端な位置だとトログロダイトのジャンプ攻撃やオイル袋が非常に厄介になるぞ。

また、オイルはトロール戦で使うので、ここからはハンマーに合わせておく。ダウンさせたら少し後ろから投げると、追い討ちしつつ気絶させられる。また、ハンマーはジャンプ攻撃に対しても強いので、中間距離でおもむろに投げてみるのも有効だ。

計3体倒すと追加で2体くる。回転アタックをするので、攻撃範囲外からハンマーで気絶させよう。



グール
GHOUL

1体1体はそれほど強くないが、攻撃をくらうと麻痺させられてしまう。追加で攻撃をくらってしまうので注意しよう。おもな攻撃は引っ掻きと跳びかかり。いずれも攻撃したいは恐くはないが、こちらの攻撃でひるまないので、攻撃モーションが見えたら斬るのをやめてすぐに軸をずらそう。また、炎に弱いのでオイルやF・ボールを使うといい。クレリックならT・アンデッドで倒せる。

vsトロル

素早い動きと長い爪が君たちを苦しめる。船の中で手に入れたスピードブーツがないとかなり苦戦する。



スピードブーツがないときに近くを横切ると…「うげっ」

遠距離から突っ込め

トロールはよくジャンプをしてくるが、この着地はかなり隙が少ないので、正面から斬りに行くのはかなり危険！今までの敵と同じ感覚で行くと返り討ちに遭うので忘れないでほしい。ジャンプ中に攻撃を当てる感覚で、斬りに行こう。無理はしないように。

ジャンプの着地を狙いにくいとなると、軸をずらして上下から近づくのが基本だが、トロールは動きが素早く、爪の判定も大きいのでなかなか思うようにいかないはずだ。

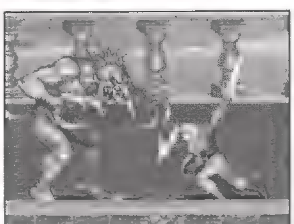
そこでトロールに対しては、

●スライディングで画面外に奴を消す

●トロールは走って来ることが多い

●正面からダッシュ必殺技で突っ込む

●このとき、成功したら歩き斬りに、成功しなかったときはたいてい前方ジャンプをしているので、後ろから歩き斬りをしていく



トロールに対しては遠くからダッシュ必殺技で突っ込んでいこう。

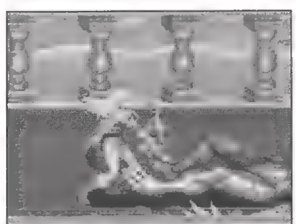
というようにするといいだろう。画面外にトロールを消すまではひたすら逃げるようにしよう。

歩き斬りの最中に奴がガードをしたら、すぐに逃げること。爪や噛みつきがくる可能性があるからだ。

追い打ちで一気に殺す

トロールをダウンさせたら大ダメージチャンス!!トロールに向かってオイルかF・ボールを当てよう。すると、トロールは燃えて飛び跳ねるので、そこに攻撃を加える。

そうすればまたダウンするので、以下繰り返し。



トロールをダウンさせたらオイルで追い討ちが基本だ！

このときに、オイルをまいたらそのまま前進してトロールの後ろ側にいき、画面中央に向けて斬るようにすれば、次につなげやすい。画面外にダウンしてしまったときはオイルをまいてもほとんど意味がないので注意。

この火属性のものによる追い討ちは、ダメージ以外にも効果がある。それはトロールのライフゲージ自体を削れるということ。トロールは時間によって徐々に体力が回復するモンスターなので、なるべくオイルによる追い討ちをしていこう。最後も火属性で追い討ちをかけないと復活してしまうので要注意！

また、トロールの体力を半分くらいまで減らしたら、ダウンさせて上から斬りで追い討ちを連打してみよう。うまくいけばこれだけで一気に倒すことができる。

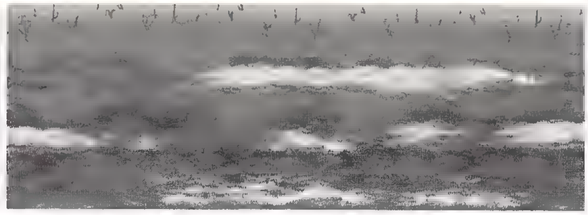


体力を少なくしたら、上からの追い討ちで一気に勝負をかけよう。

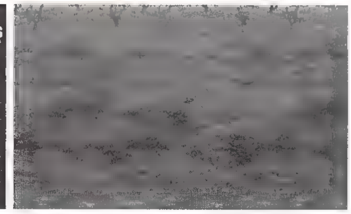


アセノス市近隣の沼地に棲みついたブラックドラゴン退治をコーウィン=リントンから依頼された一行。これも、ほかのモンスター異常出現やその組織化などとなにか関係があるのだろうか…。

沼地



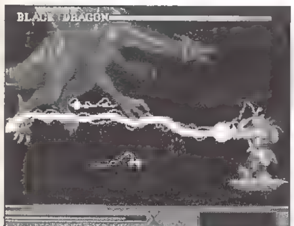
VSブラックドラゴン



SS版は真っ向勝負！

SS版ではブラックドラゴンと正面からまともに闘わなくてはならない。

第一関門だ。



AC版で有名な〝あれ〟はできないぞ。

グール戦は手堅く戦う

ブラックドラゴンを倒して4倍を狙うのでもない限り、ここは必要以上に手堅く立ち回ろう。出現地点で待ちかまえ、1匹ずつ確実に仕留めていくのだ。前後を挟まれそうになったらすぐに上下に逃げ、基本に忠実に、群の背後に回り込んで攻撃する。

グールは計3回出現するが、それをすべて倒したら先には進まず、アイテムをCLリングかMMリングのどちらか多いほうに合わせておこう。もちろん自前の魔法でもOKだ。



このように、手堅く、群の外側から攻撃していく。

VSブラックドラゴン

ドラゴンは3回ブレスを吐く

モンスター解説のコーナーでも述べられているが、D&D®の世界のドラゴンは3回までブレスを吐いてくる。そして、そのうちの1発は、必ず戦闘の最初に吐くと決まっている。というわけで、ブラックドラゴンが出現したら、はじめにブレスをなんとかしなければいけないわけだが、ここのブラックドラゴンのブレスは、

『魔法で打ち消せる』

のである。これはスクロールでもリングでもどちらでかまわない。ブラックドラゴンがブレスを吐いたらすぐに魔法を使い、ブレスをかき消してしまおう。アイテムを魔法やリングに合わせておくのはこのためなのだ。

2発目、3発目のブレスも同様にして消すわけだが、意外にすぐ吐いてくるので、少しダメージをあたえたら上下に大きくズレて離れて警戒、を繰り返そう。



エルフならインビジビリティを使ってからくることで開幕斬りまくれる。

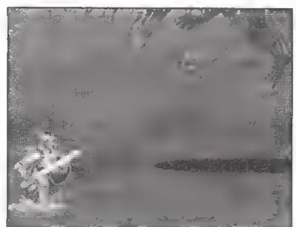
上下に大きくずれて走り込む！

ブレスを消したら戦闘開始。まず基本となるのが、

『画面の4つ角のどこかで待機する』

という戦法。もちろん離れていたほうが良く、お互い対角線上に並ぶような位置関係が望ましい。

次に、上下にずれたままブラックドラゴンの方向へ走り、



このように斜めにずれつつ4つ角のどこかにいき…、



上下にずれたままダッシュ。途中から斜めor上下に走って…、



腕の下まできたらダッシュジャンプ攻撃ですれ違ってしまう。

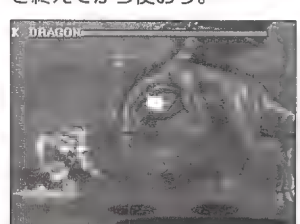
通り過ぎるまえに斜めor上下に、ブラックドラゴンに近づくように走りこむ。そして〝ブラックドラゴンの腕を通り越した瞬間に〟ダッシュジャンプ攻撃をして、空中ですれ違おう。こうすれば顔、腕による攻撃を受けることなく、一方的に胴部を攻撃することができる。ただしジャンプの着地のスキを攻撃されないように、ブラックドラゴンをある程度引きつけてから走り出すようにし、ブラックドラゴンの遙か後方に着地するようにするのが理想。

うまく間合いをはかれなくていい角まで行けないときは、ダッシュではなくスライディングで広いほうへ逃げ回ろう。

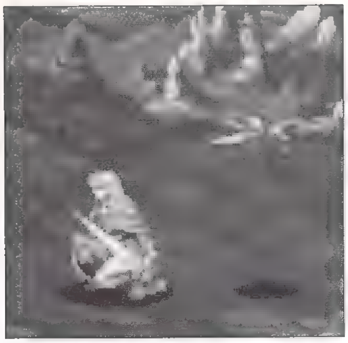
ちなみに、上下に大きく軸をずらして前方からダッシュジャンプ攻撃で斬り込むアーケード時の戦法は、顔や腕で撃墜されないようにダッシュジャンプ下突きで攻撃しよう。

ハンマーはブレス3発のあと

遠くから投げまくると有効なハンマーは、ブレスを3発吐き終えてから使おう。

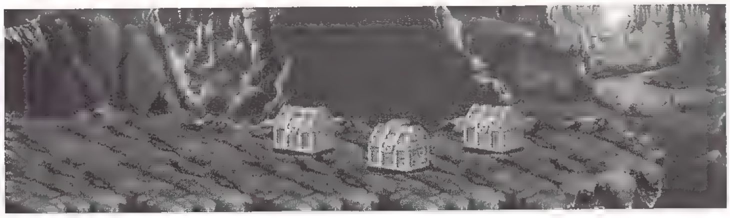


上下にずれて投げると結構効くハンマー。ブレス3発目以降に。



この鍾乳洞は選べる3種類の分岐の中では短いエリアだが、ノールとオーガが多数登場するのでエルフ、クレリックはスクロールに期待できる。ヒーリングポーションが2つあるのでライフも減らされにくい。隠し部屋への扉は一風変わった仕掛けで開く。

鍾乳洞隠し部屋



鍾乳洞



常にしゃがんで行動 F・ビートル対処法

スタート時は緩やかなカーブを描いて右に道が続いている。分岐を下に進むとMMリングが落ちているので拾っておく。この後F・ビートルが出現するのでしゃがみ歩きでゆっくり進んでいこう。

F・ビートルは動きが速いうえに武器攻撃を後方にかわすこともある。しゃがんで待ち、自分の真上を通過したあたりでダッシュ攻撃を仕掛けて後ろから倒す。タイミングが早過ぎるとかわされてしまうので、ダッシュ必殺技の先端端を当てるように。ダッシュ必殺技の短いドワーフは少し難しめだ。



F・ビートルは後ろからダッシュ必殺技で。早過ぎるとかわされる。

複数のF・ビートルが飛び交ってタイミングが取りづらいときは、しゃがみ攻撃を適当に振って先頭を後退させ重ねるよう調整するといい。

このシーンでは2匹来て、そのうち1匹を倒すと2体追加される。街道ルートで来た人は、PRリング＋1をここで壊してしまう、なんてことのないように慎重に戦おう。

次の小さな宝箱にはヒーリングポーションが入っている。

オーガ&ノール地帯

細い通路を抜けると開けた岩場に出る。ここではノール（斧）が2体、少し遅れてオーガが登場する。写真の位置に予約オイルをまけば、3体をすべて引っ掛けることができる。1体目のノールを確認したらまこう。ここのオーガにはエルフのP・アザーズが効くし、戦闘フィールドも広いので、他のエリアに比べると楽だろう。オイルやハンマーを使いながら無理せずじっくり戦っていこう。



ノールを確認したらこの辺にオイルをまけば3体引っかかる。

ここで戦っていると、突然後方の岩が崩れて通路が開くことがある。これが隠し部屋への入り口で、一定時間経過後、オーガがジャンプ、ダウンすると着地の振動で開く仕組みになっている。

オーガをすぐに倒してしまってもこの後敵が補充され、再びオーガが出現する。隠し部屋の扉が開いていなければ2体目のオーガは泳がせよう。

2群目は後方にノール（斧）×2、前からノール（弓）という構成。2体倒すとオーガが登場。ノール（弓）は離れると弓をバンバン撃たれ、近づくと逃げながら素早い蹴りを出す強敵。一定時間で逃げることもあるが、とにかくこいつを優先して攻撃しよう。エルフはP・アザーズ、クレリックはH・パーソンが有効だ。

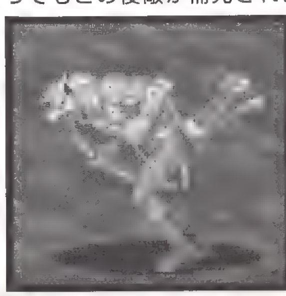
勢い余ってオーガまで倒してしまうと強制的に次のシーンへ行ってしまうので、オーガ1体になったら隠し部屋へ。

隠し部屋の中身

大きな木の宝箱が3つある。後ろ2つは矢の罠が掛かっていることが多い。中身はキャラクターによって異なる。マジックアイテムは表参照。

■隠し部屋のマジックアイテム

	1つ目	2つ目		3つ目
ファイター	—	CLリング、MMリング	ヒーリングポーション	—
エルフ	—	MMリング、F・ボール		M・ミサイル
クレック	C・ライト	CLリング、C・ウーンズ		C・ライト
ドワーフ	—	CLリング、FBリング		スピードブーツ



ノール(弓)

Gnoll with Bow

弓を使った遠距離攻撃を主体としたノール。小さくピョンピョン跳びながら移動することが多く、離れると弓を撃ってくる。近づいて斬ろうとすると間合いを離そうとし、武器が届いてもガードが固い。強引に攻撃すると、一瞬のスキを付いて亜高速の蹴りが飛んでくることもある。上下幅の狭い場所で他のザコ敵と混合で来ると非常に厄介。かなりの強敵なので、最優先で始末していきたい。

廃坑

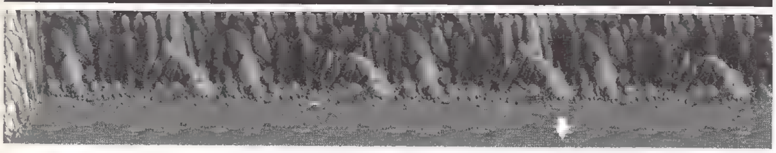
コラングレンの街のはずれにある廃坑にやってきた一行。木組みが腐って崩れ落ちそうなくらい古いので、モンスターの巣窟になっている。このルートはCSWリングが多いので初心者におすすめ。敵は新手のヘルハウンドがいるので注意。



廃坑1



廃坑2



廃坑1隠し部屋

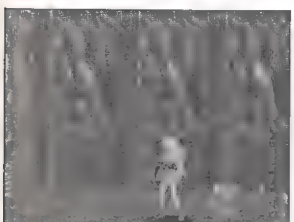


廃坑1隠し部屋

スタートしたら、まずは上に見えている隠し部屋に入ろう。この中は立て看板に書いてあるように、落石が激しい。きちんと避けるパターンを覚えていないとごっそりライフを減らされてしまうので注意。

目の前にある宝箱は罠付き。しかも、中にはハンマーやアローといったものしかないのでとくに開ける必要はない。無視しよう。

奥に行くと宝箱が見えるが、近くに行くと落石のトラップが自動で発動する。したがって、宝箱に近づいたらすぐに左に向かってスライディングをしよう。そして、左斜め上に移動して、地形の窪みに入ってじっとしていればやり過ごせる。



奥の宝箱に近づいたら、ここらへんで左に向かってスライディング！



そのままこの位置まで移動して落石が収まるまで待とう。

落石をやり過ごしたらいよいよ宝箱を開けるが、この宝箱には罠があるので注意。落石をかわして油断しているとくらいやすいぞ。

中にはCSWリング、スクロールなどがあり、苦労するかいがあるものばかりだ。

廃坑1：燃やそう

隠し部屋から出ると、グールがいる。すぐに1体追加され、1体倒すともう1体追加。ここでもう1体倒すといきなり3体追加される。

1～2体のときのグールに対してはさほど問題はないがさすがに4体になったときは周りから来るので危険。

4体になったら、とりあえずオイルをまいてグールをおびき寄せよう。燃えたグールに攻撃していくといいだろう。オイルは3つぐらい使っていくと楽だぞ。

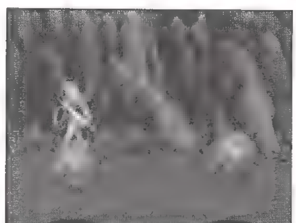
廃坑2隠し部屋

崖から降りたら、方向ボタンを斜め下に入れつつ歩いていこう。すると、突然画面下に吸い込まれるようにして隠し部屋に入れる。

隠し部屋の中の立て看板は「死者の宝」。これは、中央の宝箱のトラップがガスで、スケルトンが出てくるのを意味している。

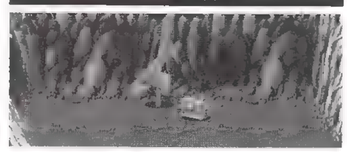
ガスをくらわないように罠を発動させよう。そうしたらスケルトンの出現位置で速攻をしかける。スケルトンは動きが遅いので、残りは無視してもいい。宝の中身はこれまたCSWリング。ありがたくもらっておこう。

隠し部屋を出るといきなり落石が襲ってくる。方向ボタンを上に入れ続ければOK。



隠し部屋に速攻入ると、出るときに落石が待っている。上に行こう。

廃坑2隠し部屋



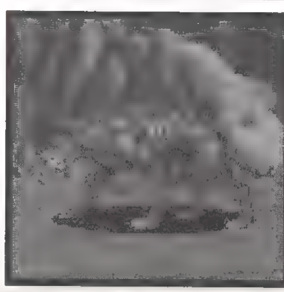
廃坑2：骸骨を先に処理

廃坑の最後はヘルハウンドとスケルトン。ヘルハウンドが出てきて少しすると左から3体スケルトンがくる。

ヘルハウンドにはとりあえずダメージを与えつつも、スケルトンが出てきたらそっちを優先して倒していこう。

ヘルハウンドを倒すと、新たに2体ヘルハウンドがくる。慎重にやらないと厳しい。

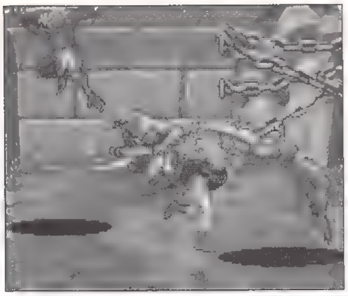
2体の軸がずれている状態のときに、1体が炎を吐いたら背後に回って攻撃しにいくようにしよう。このとき、攻撃しつつももう1体の動きを常に見ていく。もう1体が近くで炎を吐きそうならすぐに逃げるためだ。



ヘルハウンド

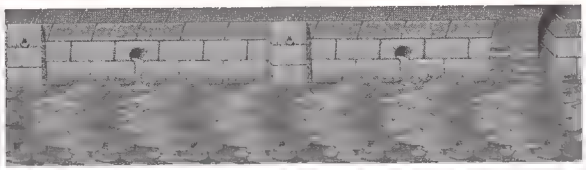
HELLHOUND

地獄の番犬の名のとおり、動きが犬に似ている。口から吐かれる炎は2種類あり、正面に短く吐く炎と、蛇行する長い炎がそれ。長いほうが怖いので、思いっきり離れるか、軸をずらした近距離で戦うといい。炎を吐かせて後ろから斬るのが基本。炎以外の攻撃は突進と噛みつき、跳びかかりがある。無理に斬ろうとすると、これらをくらいやすい。ちなみに炎系の攻撃は効かないので注意！

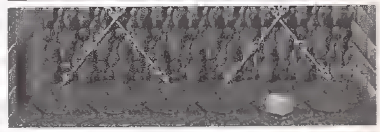


ドゥーム界最強のザコと言われるトログロダイトと戦うことになるが、流れる水をうまく利用できれば、案外ラクに戦える。プロテクションリング＋１やガントレットなどの貴重なアイテムを手に入れるチャンスだ。

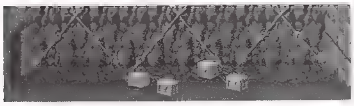
古井戸



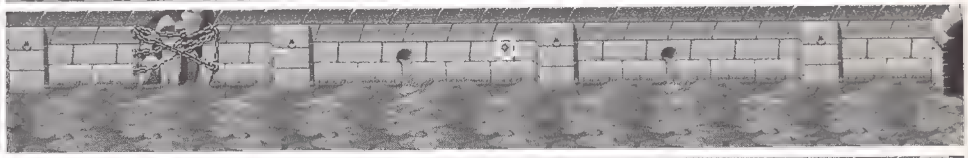
古井戸2隠し部屋



古井戸3隠し部屋



古井戸2



古井戸3



強敵トログロとの再戦

スタート地点から少し進むとF・ビートル（以下，虫）が襲ってくるので、古井戸がスタートしたらすぐに斜め右上のほうにダッシュしていき、虫をシカトして画面上方にある入り口にさっさと入ってしまおう。虫は意外と手強いので戦わないで済むにこしたことはない。

古井戸2のシーンも少し進むと虫が襲ってくる。ここの虫はやり過ごせないので、しゃがんで虫の動きをよく見つつ、後ろから追うようにダッシュ必殺技を繰り出す。タイミングを取りづらければ、ダガーやハンマーを投げつけて倒してしまおう。

さらに強敵トログロダイトも現れるが、ちょっとしたコツを掴めば船上で戦ったときよりもラクに倒せるはずだ。ここの足元には水の流れがあり、まいたオイルは上流から下流、つまり画面の右のほうから左のほうへ流れていくのである。本来、オイルの射程はトログロの武器よりもリーチが短いので、正面からまいてもリーチ負けするところだが、上流からオイルをまけばトログロの間合いの外から攻撃できるので、より安全にオイルを使うことができる。

トログロを片付けたら壁面に付いているスイッチを押して隠し部屋に入ろう。この部屋の中には矢を自動射出する罠が仕掛けてあるので、常にしゃがんだ状態で進んでいくこと。F・ビートルが現れるが、勝手に矢に当たって死んでくれる。

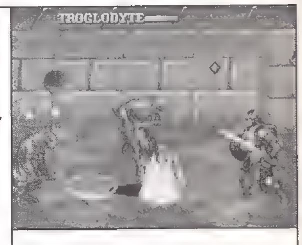
古井戸3のシーンが始まったら、まずは右にダッシュしていく。トログロが4匹さっそうと飛び出してくるので、まずは真ん中に狙いを定めて上流からオイルをまこう。この先制攻撃でかなりのダメージを与えられるはずなので、あとは慎重に倒していこう。

さらに先へ進むと、透明化したトログロが2匹現れるので、出現場所を覚えておいてオイルをまくなどしよう。2匹のうち1匹を倒すと、追加でもう1匹現れる。さらに1匹倒して残り1匹の状態にすると、残ったトログロは戦闘を放棄して壁を削り始める。そこに隠し部屋への入り口が開くのだが、トログロとの戦闘の際に画面をスクロールさせ過ぎると入れなくなってしまうので気を付けよう。

この部屋の中にも先ほどと同じように矢の罠があるので、しゃがんだまま右端までスライディングしていく。トログロが降ってくるが、これも勝手に矢に当たってくれるのでしばらく見物していよう。宝箱はしゃがんだまま開けるようにして、矢をくらわないように気を付けよう。ここの宝箱には、石化の罠が仕掛られていることもあるので、下の写真の位置から開けると同時にしゃがみ歩きで反対側に抜けてしまうようにすれば、罠にかかりにくい。



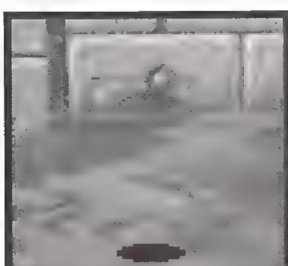
トログロの上流からオイルをまけば，



安全に炎に巻き込むことができるぞ。



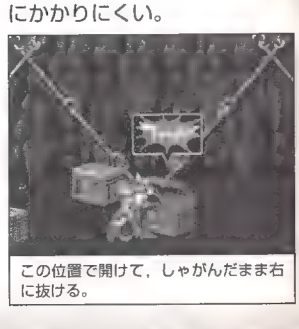
虫には目もくれずに先を急ごう



F・ビートル

FIRE BEETLE

とにかく攻撃が当たりにくい。正面で待ち構えて剣を振っても，すいと身をかわすことが多く，なかなか切りつけることができない。相手のほうでラインを合わせてくるので，ドゥームではしゃがんで待って頭上を通り過ぎた瞬間にダッシュ必殺技を出すか，ダガーなどの飛び道具で始末するのが比較的安全だ。ミスタラでは，しゃがんでいればすぐに飛び去ってくれるので，少しの間ガマンしよう。

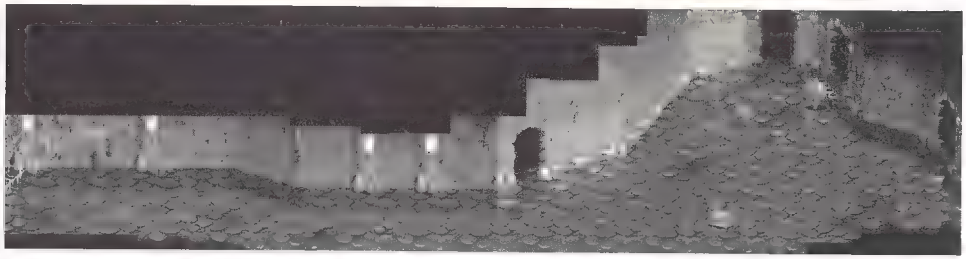


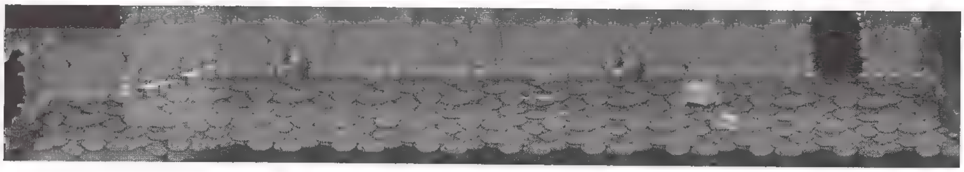
この位置で開けて，しゃがんだまま右に抜ける。

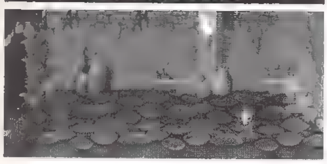
地下世界～上の入り口・炎の入り口・右の入り口



モンスターがよく出没するという、コラングレンの街の要所から調査を始めた冒険者たち一行は、その奥に、広大な地下世界を発見した。はたしてここはなんなのか、なにが潜んでいるのだろうか…。

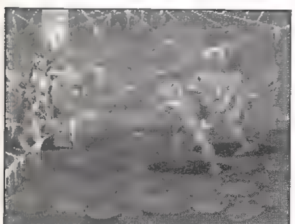
地下世界


上ルート


地下世界隠し部屋


地下世界～オイルを使いまくれ！

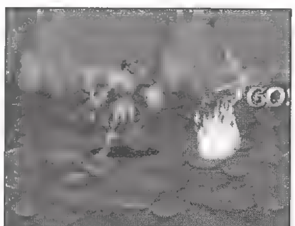
まず開幕、ノール（弓）が蹴飛ばしてくる丸太をどうにかしなければいけないのだが、これはどこに逃げても当たってしまうので、タイミングを見てジャンプで回避するしかない。その後アタックボタンを押して武器を抜いたら、左上の角まで行き、ノール（弓）たちのいる画面右側を向いてガードし続け、ノール（弓）が去っていくのを待とう。


丸太をジャンプでかわしたあと、左上の角でガードし続けよう。

予約オイルで先制攻撃

ノール（弓）×2が去っていったら（もしくは倒したら）先に進み、壁に炎のついた柱が2本見える場所で一度止まろう。

ここは予約オイルの使用ポイント。一番最初にジャンプしながら現れるノール（弓）は、右側の柱の微妙に右寄りに着地する。地面の大きな丸いタイルを目印に、写真を参考にしてオイルを設置しよう。


この位置から投げるとこの位置に設置。アーケード版とは違うので注意。

予約オイルを設置したらすぐに斜め下へ移動してノール（弓）を燃やし、素早く左へ戻ってもう1回、燃えているノール（弓）に重ねるような感じでオイルを設置しよう。このときにはノール（斧）×2も出現しているはずなので、この2匹も誘導して燃やしてしまうのだ。そして燃えているノール（斧）に大斬りや歩き斬りを決める。このやり方で第一陣のノール（弓、斧×2）3匹は倒せるはずだ。すぐに増援のノール（斧）がやってくるが、これもオイルを1個使って誘導→燃やすで簡単にけりがつく。


燃えているノール（弓）にもう1個オイル→上下に歩いて誘導でこのとおり。

この場面は、オイルをケチらなければ「格段に難易度が低くなる」＋ノール（弓）をはじめに必ず倒す、という2つのポイントを押さえておこう。もしはじめにノール（弓）を仕留め損なっても、上下に移動しながらオイルを使って、とにかくノール（弓）を優先して倒すようにしよう。

小部屋

ノールたちを倒して先に進むと、上に部屋の入り口が見える。この部屋のなかにはポーション（大）とMMリングがあるので取りに行こう。床から飛び出している槍の罠は、前に立って武器を振り回して壊してしまえばいい。また、奥にサソリが1匹いるので、槍を壊したら「一番下から少し上」をしゃがんだまま前進し、しゃがみ攻撃で倒そう。一番下を進むと頭上からの槍が刺さってしまうので要注意。


部屋の中。床からの槍は攻撃して破壊。あとはしゃがんだまま前進。

広場 3つの選択肢

部屋の先には広い空間がある。下のほうにある大きい木箱は壊して、上のほうにある小さい鉄箱は落石の罠がかかっているので、下から開けてすぐに下へさがって回避だ。

さて、ここは上、炎、右と道が3つに分かれている。ざっと解説すると…。

●上ルート…トロールとの闘い。高得点アイテムが出る。
●炎ルート…CSWリング＆攻撃魔法系リングが手に入る。
●右ルート…トラップだらけ。ブーツ・オブ・スピード＆ポーション（大）がある。

はっきりいって上ルートはおすすめできない。ここのトロールは3面のやつより弱いのだが、いいアイテムも手に入らないので腕だめししたい人だけいけばいい。右ルートは、超重要アイテムのブーツ・オブ・スピードが無くなってしまっている場合に行こう。罠の位置は覚えてしまうしかない。ブーツもあって順風満帆なら、炎ルートを行こう。罠もとくになく、さまざまなアイテムが手に入るからだ。

地下世界～上の入り口・炎の入り口・右の入り口

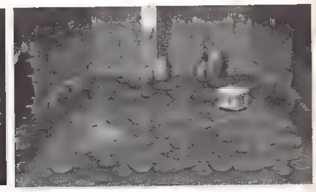
炎の幻影ルート



右ルート



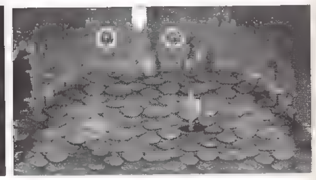
炎・部屋1



炎・部屋2



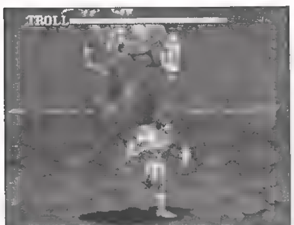
右・部屋1



上ルート～vsトロル

進んでいくとおもむろにトロルが出現する。ずっと歩いていって出現と同時に攻撃するといい。ここのトロルは1発でも斬りつけるとその場でジャンプするので、**「1回攻撃→前へ歩く」**を1セットの動きとし、垂直ジャンプしているトロルの着地点を背後から攻撃する。そしてまた前進してジャンプしているその下をくぐり、着地を背後から攻撃…の繰り返しで簡単に勝てる。最後にオイルで燃やさなくても、このトロルは逃げていくので安心だ。

コボルドたちのせいで乱戦になったら、オイルを使って1匹ずつ丁寧にコボルドから始末していこう。コボルドは2匹→2匹→1匹の順で出てくるぞ。なお、一端離れたあとトロールに攻撃する場合は、遠くからダッシュ必殺技で斬り込むか、上下にずれたまま少しずつ近づいて歩き斬りにいこう。



1回斬ったらジャンプの下を歩いてくぐり…、



振り向いて着地を1回斬る。そしてまた前進する。

炎の幻影ルート～木箱は壊す

はじめの部屋は、入ったら箱まで直進し、開けて鍵とオイルを取り次第、スライディングで出てしまおう。大量にサソリが降ってくるからだ。どうしてもサソリを倒したいなら、オイルを1発撒いて部屋の角へいき、しゃがみ攻撃（ドワーフは立ったままがいい）で戦うといい。

この先の通路の炎の壁は、目の前の壁にあるスイッチで消すことができる。

奥にある2つめの部屋の中にはヘルハウンドが1匹だけいる。余裕があるなら鉄の箱を持ち上げて、遠くから投げつけてぶつけてやろう。ヘルハウンドを倒したら、鉄の箱を開けてCSWリングを回収。次に木箱を壊して開けよう。この木箱は矢のトラップがかかっているので、軸ずらし斬り→下へ移動か壊してガードで防ぐ。



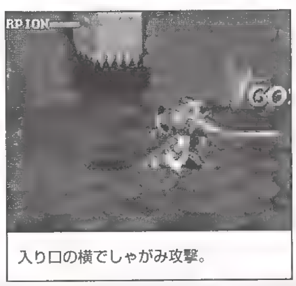
G・スコーピオン
GIANT SCORPION

非常に攻撃的でどう猛なこの地域のサソリは、「たかがザコ」などとあなどってはいけない。攻撃スピードが速いので、少し離れた場所にいてもいきなりやられる可能性が高いからだ。ドゥームではしゃがみ攻撃（ドワーフは立ち状態での下方攻撃）で、ミスタラでは立ったままの下方攻撃（マジックユーザーは大斬り）で慎重に倒していきたい。

右ルート～エサの前では止まらない

トラップだらけのルートだが、逆にいうと罠の位置さえ覚えてしまえばブーツとポーションを回収できていいルートともいえる。

はじまったら部屋の入り口の横、サソリの前まで一気に進み、しゃがみ攻撃で倒してしまう。入り口の前にいると、吊り天井の罠にやられてしまうので注意しよう。これはほかの場面でもいえることなのだが、部屋の入り口や宝箱（アイテム）の前には、大抵トラップが仕掛けてある。とくにこのルートでは要注意だ。



入り口の横でしゃがみ攻撃。

サソリを倒したら部屋に入るわけだが、この部屋では必ず、はじめに看板を見ること。すると壁にある2つのスイッチのどちらをいじればいいのかのヒントを見ることができる。謎かけは簡単なものばかりだが、問題なのは「左右」。壁のスイッチは、そのまま画面の左側にあるのが左のスイッチ、画面の右側にあるのが右のスイッチ、となっているので勘違いしないように注意しよう。ここの宝箱にはブーツ・オブ・スピードが入っているので重要だ。



この場合は画面右側が正解。間違えたら急いで出よう。

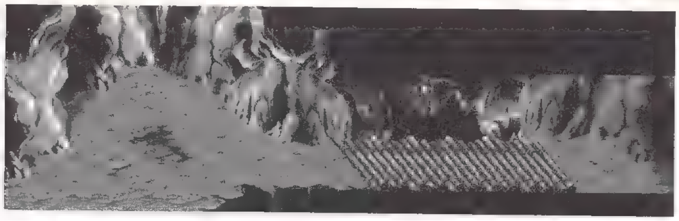
部屋を出たあとは、床から槍の罠に前後を挟まれた宝箱が待っている。しかしはじめのうちは槍は出ないので、落ちているLBリングをさっさと拾って宝箱の右まで直進していき、槍の手前でサソリを倒してから木箱を壊そう。

合流地点・吊り橋〜通路〜



ここから先、ザイードに至るまでの道中でポーション類は手に入らない。また、ボスのザイード戦ではガントレットやブーツ・オブ・スピードが壊れると、その後の戦いが厳しくなる。ここはノーダメージで抜ける覚悟で慎重に進んでいこう。

合流地点



地下世界・通路



ビッグブリッジ(?)の死闘

3つに分かれたルートが合流する地点。吊り橋が見えてきたらアイテムをオイルに合わせよう。吊り橋の上を慎重に歩いていき、吊り橋の左端が画面外に消える直前で右に向かってオイルをまく。

やっかいなノール（弓）を出現と同時に燃やせるので、燃えているノールに大斬りで追い打ちする。同時にスケルトン×2も出てくるので、ついでにもう一個ぐらいオイルをまいてみるといいだろう。



吊り橋の左端が消える直前にオイルをまいてからスクロールさせる。

続いて左側からもノール（弓）とスケルトン×2が現れる。右側の敵はひとまずおいといてノールの出現位置にオイルをまきにいくか、右側の敵を一掃してから相手をしにいくようにしよう。ここから先、ボスのザイード様を倒すまで回復アイテムは手に入らない（クレリックならCWスクロールが手に入る）ので、ダメージを食らわないように慎重に進んでいこう。

エルフならノールを相手にP・アザーズを、クレリックならH・パーソンを使ってしまっても構わない。このシーン以後、ボスのザイード様、マンティコア、レッドドラゴン（orビホ）を抜けてセーブルタワーに入るまで、これらの魔法を使う機会はないので出し惜しみする必要はないぞ。

ちなみにフィールドが狭いので、ターニングアンデッドは危険だ。

罠のある通路

吊り橋を渡った先にある通路には、トゲ付きの柱が降りてくるというトラップが仕掛けられている。通路の中央付近に立ち止まっていると柱に当たりやすいので、走って抜けるか通路の下端を歩いていくようにしよう。

通路が少しカーブしているところは、奥のほうに部屋1がある。通路の下端を歩いていると入口が見にくいので、見落としてしまわないように気を付けよう。

この部屋の中の立て札には「神をたたえよ」とあるので、ひれ伏して、つまりしゃがんだままの状態でそろそろと歩いていこう。こうすれば上から降ってくる矢に当たらない。

ファイター＆ドワーフならLBリング、クレリックならCWスクロール、エルフならPOスクロールといった貴重なアイテムが手に入るので、しっかり回収しよう。

部屋を出ると通路の真ん中にわざとらしく宝箱が置いてある。期待通り、この宝箱には罠（ガス）が仕掛けてあるので、開けると同時に下のほうへ移動してスケルトンと戦おう。クレリックならターニングアンデッドでOK。中央付近は柱が降りてくるので非常に危険だ。

スケルトンを一掃したら宝箱の中身を回収しよう。しゃがんだままアイテムを拾うと散らばったお金を素早く集めることができる。

次の部屋2にはG・スコーピオンが待ち構えているが、こいつは無視して立て札の裏に落ちている鍵とお金を拾って、さっさと退却しよう。この立て札には「ワナに気を付けて」と書かれており、読んだ瞬間に矢を食らってしまうので放っておこう。



立て札裏の鍵と1SPだけ急いで回収して部屋を出てしまおう。

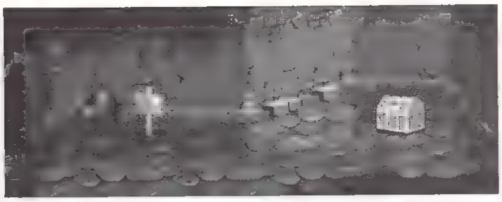
部屋3の中には大量のお金（10SP、50SP、10GP、50GP、しめて660SPなり）が落ちている。ついでにコボルドも4匹いるので、軽くいなしておこう。

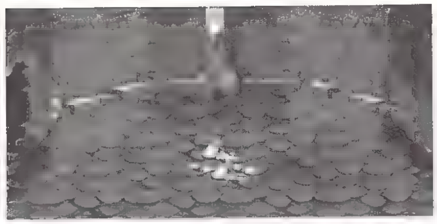
部屋3を出てしばらく先に進むと通路も終わり。最後の宝箱には石化か落石の罠が仕掛けられているので、箱を開けたらすぐに通路の最下端まで移動して罠を避けよう。

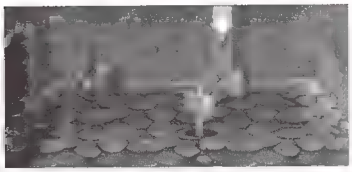
手抜きをしよう

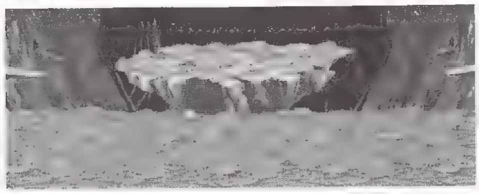
手抜きと言うと聞こえが悪いが、要するにムダな手間を省いてしまおうということ。部屋1のアイテムは回収するとして、その先のガス付きの宝箱は無視。セーブルタワー内には鍵が必要な金属製の宝箱はないので、この先、鍵は不要なのだ。同じ理由で部屋2もパス。

また買い物ができるのも、


部屋1


部屋3


部屋2


vsザイード

ザイード直後のショップが最後なので、お金もいらない。というわけで部屋3もパス。部屋1を出たら、さっさとガントレットの入っている宝箱まで走っていこう。

最後の宝箱は下のほうギリギリから剣を振って壊して開け、すぐに下へ移動して罠を避けよう。

最後の扉をくぐれば、ザイード様との決戦だ。準備にぬかりはないか？

vsザイード

攻撃を見切る

広大な地下世界の最後に待ち受けるのが、強敵シャドウエルフのザイード様だ。

まずはザイードの攻撃方法を一通り見ていこう。

① うろうろ歩いて剣攻撃
② ジャンプ斬り
③ 魔法

大別すると、このようになる。歩き中の剣攻撃ザコモンスターとあまり変わらないので、とりあえずおいておく。

ジャンプ斬りの軌道には2種類あり、ふわりと斜め上に跳び上がるものと、急速に垂直に跳び上がって落ちてくるものとがある。どちらも自分の位置を狙って降下してくるので、ザイードが跳んだのをみたら、すぐにザイードのいたほうに向かって真横に歩くことでザイードの背後に回り込むことができる。

ザイードが着地したら、すかさず振り向いて斬りつけよう。このとき振り向き攻撃や大斬りになってしまわないように、振り向く瞬間に一瞬だけ方向ボタンを入れ、剣を振る瞬間は方向ボタンから手を離すようにしよう。

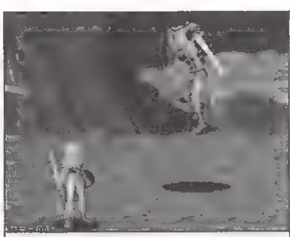
ブーツ・オブ・スピードがない場合は上下にずれるほうが避けやすい。タイミングをしっかり覚えるまで、十分な練習と経験が必要な場面だ。

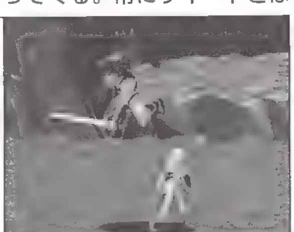
ザイードの使ってくる魔法はスリープ、H・パーソン、インビジビリティ、L・ボルト、アニメイトデッド、ヘイストの6種類。

スリープとH・パーソンを食らうと身動きが取れなくなる。方向ボタンの左右を素早く交互に押せば早く回復できるので覚えておこう。

インビジビリティを使われたら、大きく上下に動くようにしよう。なんらかのアクションによって魔法の効果が消えて姿が見えるようになるので、まずは落ち着くこと。

L・ボルトはY座標が合って間合いが離れているときに使ってくる。常にザイードとは座標をずらすように動こう。


跳び上がったらすぐにザイードのほう（この場合は右）に歩き、


着地したところで振り向いて斬る。

ザイード様退治の手順

戦いが始まる前に、あらかじめ通路の最後でアイテム欄をC・ライトかM・ミサイルに合わせておく。

戦闘開始と同時にセットしておいたアイテム（魔法）を使い、怯んでいるすきに斬りつける。ブーツを持っているならアイテムを使わず、正面まで歩いておもむろに斬りかかっても構わない。

いったん攻撃がヒットしたら歩き斬りで連続ダメージを狙う。もしガードされてしまったら、一瞬だけ攻撃のタイミングを遅らせてガードを解いた瞬間を狙おう。ダウンさせてしまったらダッシュ必殺技で追い打ちを狙ってもいいが、いったん間合いを開けて仕切り直すほうが無難だろう。

ダウンから起き上がったときや、攻撃を受けて跳ねたときの着地の瞬間にスリープ、H・パーソンの魔法を使うことが多いので、魔法を唱える瞬間を狙って斬りにいってもいい。

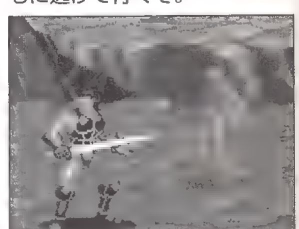
仕切り直した後は、Y座標をずらしながらザイードに接近してC・ライトを使うか、大きく上下に動いてジャンプ攻撃を待って歩き斬りを狙う。

体力ゲージの2割ほどダメージを与えると、いったん奥のスペースに移動してアニメイトデッドを唱えてくる。以後、しばらくはスケルトンも同時に相手をしなければならないので、視野を広く持ち、画面全体を見渡すように。

さらに体力が半分を切るころにヘイストを使ってくる。こうなるとはっきり言って手が出せないので、C・ライトで時間を稼ぐか、ありったけの攻撃用のリングを使って全力で倒しにいくこと。上下に大きく動くようにすればザイードの攻撃は当たりにくいので、その間にアイテムをリングに合わせるように。

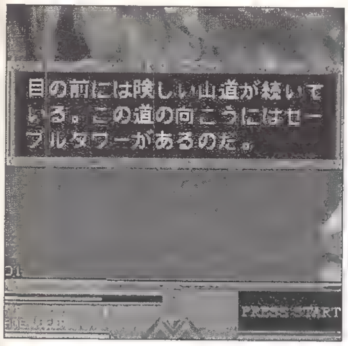
いちおうクレリックなら画面左上の端でガードしておけば、ジャンプ攻撃を含めたほとんどの攻撃をガードできるので、カウンター攻撃などで粘ることも可能。Y座標が合うとL・ボルトを使ってくるので、座標を合わせないように。エルフならインビジビリティで姿を消せばヘイストが切れるまでやり過ごせる。

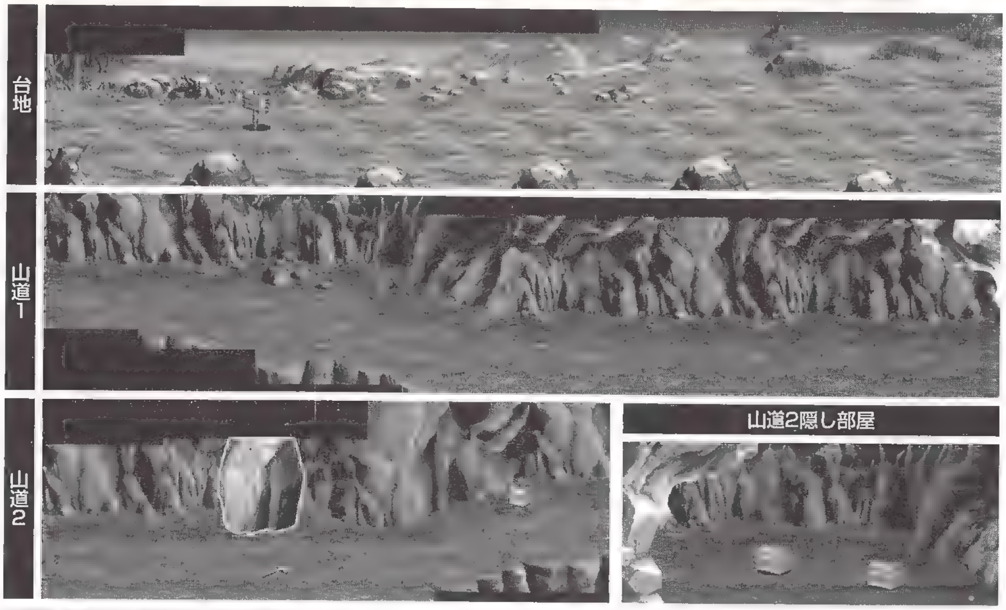
体力を2〜3割程度まで減らせばザイードは捨て台詞とともに逃げて行くぞ。


エルフならインビジビリティでザイード様が落ちつくのを待とう。

VSマンティコア～山道～

物語も佳境に突入。ランネルズ砦へと向かう一行の前に突如現れるマンティコア。なんとか撃退して砦へ辿り着いたが、そこで大きな選択を迫られる…。ここではマンティコア戦～迂回ルートを攻略。短いが決して気の抜けないステージだ。

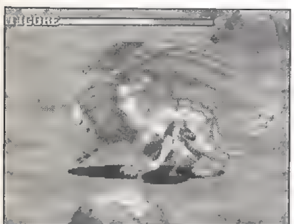




VSマンティコア

ここまでくればお金も余っているはずなので、最後のショップではアイテムをすべて9個ずつ揃えておこう。

このステージは見晴らしのいい台地からスタート。「ランネルズ砦　8マイル」の看板を尻目に少し進むといきなりマンティコアが出現。ステージ2同様、遠めで縦軸を合わせてすぐ上下に逃げ、跳びかかりを誘って着地したところを斬る。クレリック、ドワーフならば腹の中に入って左右に単発のAを繰り返そう。アルゴリズム的にはステージ2とほとんど変わらず、フィールドが広いぶんだけステージ2よりもむしろ楽といえる。


ここまでくればマンティコアもただの前座。装備品を壊されないように。

ここはタイムボーナスも入らないので、時間がかかってもいいから慎重に戦おう。スピードブーツやガントレットを持ってきている場合は絶対に壊さないように。

砦へ到着すると、山を迂回するか、近道であるドラゴンの棲家を通るかの選択を迫られる。ここでは山道を通って遠回りするビホルダールートを攻略していこう。

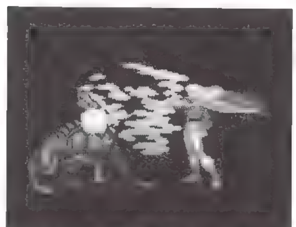
山道1

山道を進んでいくと、道なりに宝石が落ちている。ガーネット、オパール、アクアマリンと3つ取って進むとヘルハウンド、少し遅れてノール（斧）×2が出現。ブレスが厳しいヘルハウンドを優先したいところだが、ここはライフの少ないノールを先に倒したほうが楽。写真の位置で予約オイルをまいて先手を取ろう。ノールを2体倒すとヘルハウンドとノール（斧）が1体ずつ追加される。


予約オイルでノールを引っ掛ける。ヘルハウンドを確認してからでOK。

ヘルハウンドがブレスの兆候を見せたら急いで間合いを離すか思い切って懐にジャンプ。ここに限らず、ヘルハウンド戦では臨機応変な対応が問われるぞ。

エルフならP・アザーズを惜しまず使おう。このステージは短いし、この場所が最も難しいからだ。


エルフはP・アザーズを惜しまず使っていこう。

武器を使うならヘルハウンド、ノールの両方に効くハンマーが使いやすい。

山道2

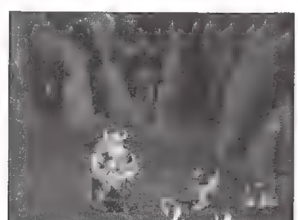
少し進むとステージ1のような不自然な大岩があり、これを横から（左右どちらからでも可）押せば隠し部屋への入り口が開く仕組みになっている。だがヘルハウンドが2体出現するので、まずはこいつらを倒してからだ。

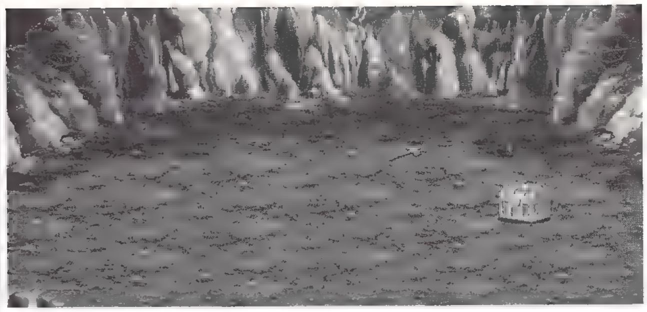
この場所の敵はヘルハウンド2体のみ。ブレスとダッシュに気を付けながら慎重に戦っていこう。どのザコにもいえることだが、画面端に行ってしまったときは深追い厳禁。ヘルハウンドは特に危険で、画面外から長いブレスを吐いてくることもある。すぐに反対側へ退避しよう。

隠し部屋

ここには宝箱が2つあるが、あまり大したものは入っていない。エルフとクレリックは2つ目にヒーリングポーション。なぜかドワーフのみ1つ目の宝箱からMMリング、2つ目からスピードブーツが入手できるので必ず開けよう。

宝箱には炎、落石、石化の罠が掛かっているので下から開けるように。右下に落ちているFBリングを忘れずに。

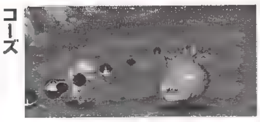

ここ以外にも、ドワーフのみスピードブーツが出る場所がある。お得。



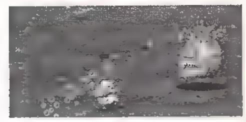
vsビホルダー

ビホルダーの使用する魔法

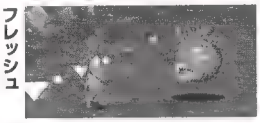
コーズシリアスウンズ



スリープ



フレッシュトゥストーン



テレキネシス

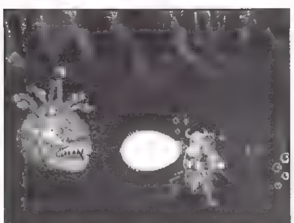


vsビホルダー

山道を抜けたと思いきや、最後に立ちはだかるのが魔法生物ビホルダー。魔法を使うと打ち消されてしまい、動きもトリッキー。厄介なボスだ。

魔法使用時はタイミングに注意

ビホルダーは魔法を無効化するアンチマジックレイを常時放射しているため、基本的に魔法は使えない…というわけではない。確かに普通に使っては無効化されてしまうのがオチだが、ビホルダーも頭部の小眼から魔法攻撃を仕掛けてくる。このとき、ビホルダーは自身の魔法を打ち消さないために主眼を閉じるのだ。こちらが魔法を使えるタイミングがここだ。具体的にはビホルダーの正面に立ち、光線に合わせるように魔法やリングを使えばいいのである。

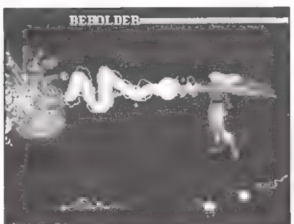


ビホルダーの光線に合わせれば、魔法は打ち消されない。

スピードブーツがあるならば、上下に歩きながら魔法をかわしてから使ってもいい。

このようにうまくスキを突いて魔法やリングをガンガン叩き込んでいくことがビホルダーに対する攻略法になる。特にファイヤーボールはダメージを与えるだけでなく、しばらく燃えたまま止まるので追撃できる有効な魔法だ。後のザイード戦用にCLリングを2～3個残し、あとはすべて使うくらいのつもりで戦おう。回復魔法も光線に合わせなくてはならないので、ライフが少なければボス戦に入る前にCSWを使っておこう。

エルフならば、ここまで温存したありったけの魔法を叩き込めば（ファイヤーボール後はきちんと追い討ちする）、それだけで倒せてしまうぞ。インビジビリティも効き、詠唱後ビホルダーの正面に立つと姿が現れるが、効果は持続している（ビホルダーは認識していない）。



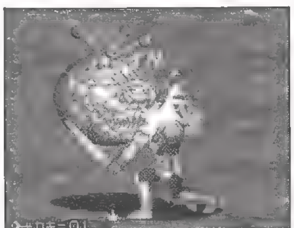
エルフならリングアイテムと魔法（＋追い討ち）だけで倒せる。楽勝。

斬るときのコツと注意点

いくら魔法が効くといっても、エルフ以外のキャラはそれだけで倒すのはさすがに無理がある。ある程度斬りつけなくてはならない。

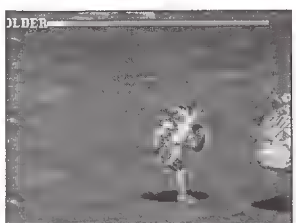
ビホルダーに接近するには光線の死角となる上下から近づくのが鉄則。左右に小刻みに動くので惑わされずに慎重に横軸を合わせよう。

しかしビホルダーは近づくと噛み付いてくることがあり、エルフとクレリックはこれをくらうとライフ満タンから半分以上持っていかれてしまう。方向レバー左右でダメージを軽減できるが、これだけは絶対にくらいたくない。上下から接近できても強引に斬りつけるようなことはせず、ビホルダーのスキを見つけて斬りにいくようにしよう。



上下からじっくりと近づき、スキを見せたらダッシュ必殺技で斬り込め。

具体的な「スキ」とは、ジャンプアタックとダッシュアタック（？）の直後。間合いが遠ければダッシュ必殺技でヒット＆アウェイ、近ければ間合いが離れるまで数回歩き斬りをする。間合いが離れてきたら、頃合いを見てダッシュ必殺技を繰り出そう。ヒットしたら、着地の「デンデン」の2回目の「デン」の直後を拾う感じで再びダッシュ必殺技を重ねていける。遠ければ無理せずいったん離れること。



ダッシュ必殺技のあとは、2回目のバウンドに再びダッシュ必殺技だ。

このように戦っていると、ビホルダーが画面外に行ってしまうことがある。無理に攻めず、大きく斜めに動いてじっくりビホルダーに接近しよう。なお、上下から近づくと書いたが、できれば下から近づくのが望ましい。感覚的な問題もあるが、ジャンプアタックの着地は下からのほうが影のズレを認識しやすい。



間合いが離れたらダッシュで斜めに逃げよう。欲張らず仕切り直しだ。

スピードブーツがあれば、正面で魔法を空振りさせてダッシュ必殺技を決めることもできる。切り返し時に光線をくらわないよう注意。

フィールド右下の宝箱にはガントレットが入っていて、FBリングが出ることもある。矢の罠がかかっている場合あり。ビホルダーが画面外に行ったときに急いで取ろう。

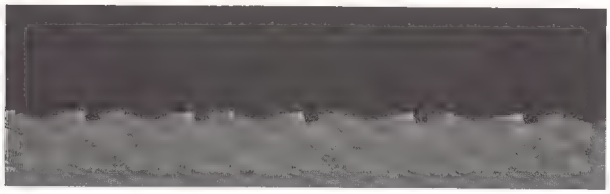
魔法が尽きたあとは、とにかく慎重に戦うことがビホルダー戦では重要。自在にダッシュ必殺技を出せないと斬るきっかけが掴めず苦戦する。苦手な人は練習しておこう。

VS レッドドラゴン

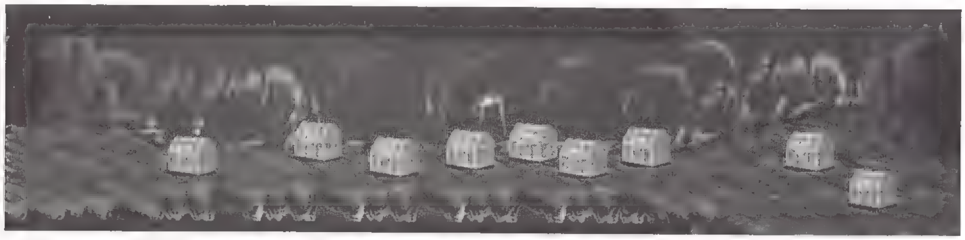


セーブルタワーへの近道として、伝説のヒュージレッドドラゴンが眠る洞窟へと足を踏み入れた冒険者たち。かつてこのドラゴンに傷を負わせた者は皆無というはなしだが、モンスターどもが徘徊する山を迂回している時間はない。覚悟を決めるときがきたようだ。

VS レッドドラゴン



ドラゴンの洞窟



警告!!

セーブルタワーへの道のりは、山を迂回して進みビホルダーと闘うコースと、近道であるこちらのコース、レッドドラゴンの洞窟を突破するコースの2通りある。

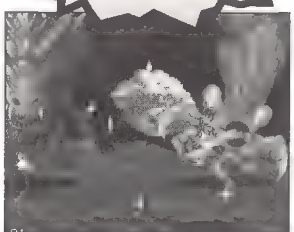
はっきり言おう。こちらのコースには来てはいけない。かなり運が良ければ、エルフ、次いでドワーフでクリアできないこともない。だが、エルフなら1回でも「猫じゃらしがきたらゲームオーバーだし、ドワーフでも2回、猫じゃらしがきたらそれで終わりである。プレイヤーの腕が十分上級者レベルで、さらに対レッドドラゴン戦の経験値が高いという前提のもとで〝これら〟の攻撃が1回もこなければ勝てるかもしれない。そうした闘いが待っているのだ。

しかし、それでもクリアしたい……。そんなタワー・オブ・ドゥームファンには、やはり山を迂回してビホルダーと闘うコースを強く薦めたい。しかもコンティニュー無しでここまで進んで来たのだとしたら尚更だ。1プレイクリアの夢が理不尽な攻撃の数々で無惨に踏みにじられるのは非常に心苦しい。

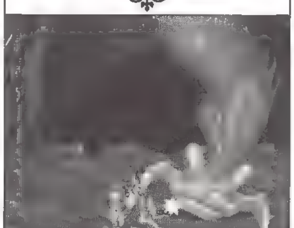
この凶悪なレッドドラゴンの前では〝絶望〟さえなまやさしい。

これらの攻撃は、歴戦の勇者ですら逃れる術は無い……

勝手に命名 猫じゃらし



ダウンさせられる真下への地響き付き高速掌底で転ばされ…



起きあがろうとするところにぴったりのタイミングで…

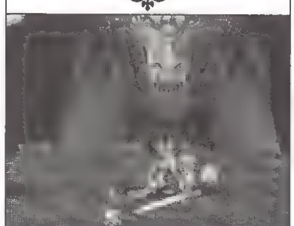


横殴りパンチや高速掌底が重なる。これでダウンし、以降繰り返し。

勝手に命名 噛み咬み



高速噛み付きのあとやダウン後の起き上がりに噛み付きが重なり…



噛まれたあとダウン。そしてその起き上がりに…



また噛み付きが重なる。以降繰り返し。

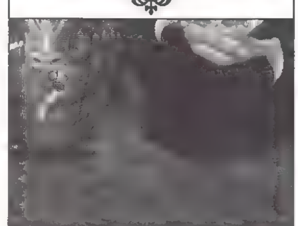
勝手に命名 ストーキング



地響きやダメージ後のダウン後に、どんなに軸がずれていようとも…



パンチがやってきて必ず重なる。すごい追尾性能。



噛み付きバージョンもある。

それでも闘う強者のために…

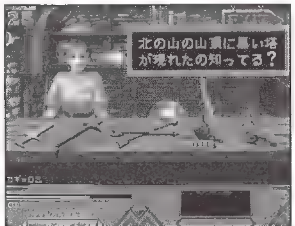
それでもなおレッドドラゴンを倒して先に進みたい、という猛者のために、「闘うならこのような感じで」という対レッドドラゴン戦のセオリーを解説していこう。ただしパターンには決してなりきらないので、その場での臨機応変な対処と強い運が必要だ。

デモが終わるまでの下準備

レッドドラゴン戦前のデモのあいだに、アイテムの順番を整理しておく。はじめからレッドドラゴンに来るつもりなら、1面開幕のMMリングから順番を考えてとっているのが理想だ。

一番はじめに使うアイテム・魔法はファイヤーボール（FBリング）だ。ここから戦闘がはじまるので、これの後にLBリングやCSWリングを固めて並べておこう。エルフ、クレリックはそれぞれの魔法使用解説の項の表を参照しつつリングやスクロールを拾ってくるようにしよう。

リング類はリング類、ハンマーなどの攻撃アイテム類は攻撃アイテム類で固めておくと、カーソルの色で判断しやすい。まったく使い道のないオイルなどは無いほうが返っていいのだが、レッドドラゴン戦のあとはショップ無しでそのままセーブルタワーに入るので、あとのことを考えるならやむなくオイルも買っておこう。アイテムセレクトに自信が無くて、邪魔で仕方ない、とりあえずレッドドラゴン戦のことだけ考えたいというならオイルは無い方が良い。



ショップ内でアイテムの順番を調整しておこう。

アイテム・魔法を使う順番

●ファイター、ドワーフ	●エルフ
FBリング ↓ LBリング ↓ ハンマー ↓ ダガー ↓ アロー	FBリング ↓ ファイヤーボール ↓ LBリング ↓ ライトニングボルト ↓ ハンマー ↓ ダガー ↓ アロー ↓ （マジックミサイル）
●クレリック FBリング ↓ LBリング ↓ ハンマー ↓ ストライキング	

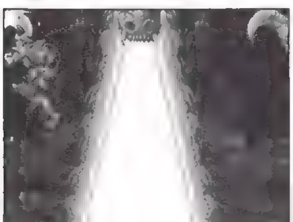
足掻け、もがけ!そして憎っきヤツを打ち倒せ!!

戦闘開始!

デモ中にFBリングに合わせてあるだろうか？OKなら戦闘開始だ。

①ブレス中に顔、腕を斬る

ブレスを吐くときに口の下まで吸われるが、このとき吸われながら1発顔面を斬る（クレリックはきつい）。そうしたら急いで右または左へダッシュ


画面端まできたら、垂直ジャンプしながら手を斬ろう。

して端まで逃げるわけだが、このときジャンプして腕もついでい斬る。一番端に来たあとも、垂直ジャンプしながら手を斬ろう。

②顔面にFBリングを撃ち込む

ジャンプして手を4回（最速なら5回）斬ったころにブレスが止むので、その前にあらかじめ顔の方を向いて待機、ブレスを吐き終えて顔が下にあるうちにファイヤーボールを撃ち込もう。背後にある腕が動いて横殴りパンチが来るまで、全弾撃ち切る。


ブレス直後で顔が下にあるうちに、FBリングを撃ち込む。

③反対側まで移動してLBリングを撃ち込む

FBリングを撃ち切るかパンチが来たら、反対側の端まで急いで移動する。このときの移動の仕方には2種類あり、対レッドドラゴン戦の最重要事項となる。

●背後からパンチが来たら…
とにかくスライディング連発で移動する

●FBリングを撃ち切ったら…
上か下の広い方へ歩いて移動し、顔とずれてからスライディング連発。


上か下に移動して上下にずれてから広い方へスライディングして移動する。

戦闘中、パンチが来たら、大急ぎでスライディングして反対側まで逃げるしかない。ただし、1回のスライディングでうまく顔の真下に移動できたら、そこで1～2回斬りつけて、それから上下にずれてスライディングする。

そうしてレッドドラゴンと距離を置いたら、腕や顔が下方にあるのを見てからライトニングを全弾撃ち込む。

④腕めがけてハンマーを投げつける

腕との距離があるなら、ハンマーを連発する。ただし近すぎると危険だし、遠すぎるときちんと当たらないので多少の間合い調整はしよう。

⑤遠距離からダガーを投げる

手に当たればいい。遠距離から投げられるので、確実にフルヒットさせよう。

⑥アロー→反対側へ移動

最後はアローだ。最上段か最下段で、左右どちらかの端で待ち、顔が下方にきたら撃ち込む。顔にアローが当たると痛がって画面外に行くので、その間に反対端までダッシュして同じ事を繰り返す。十分引きつけてから当てれば、反対端に行ったとき広い空間ができるので安心だ。

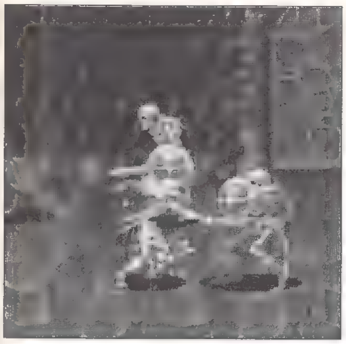


これくらいの間合いで顔が下にきたらアローを当てる。そして反対側へ移動。

⑦残るはダッシュジャンプ斬りのみ

ダッシュジャンプして、ジャンプの昇りで腕と顔の両方を斬り、スライディングで逃げる。あとはこれを繰り返すしかない。健闘を祈る。

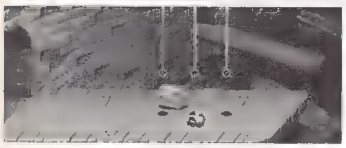
セーブルタワー1階〜2階



2階隠し部屋1

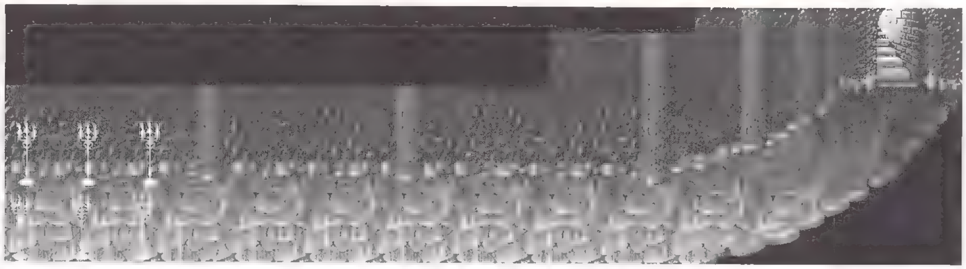


2階隠し部屋2

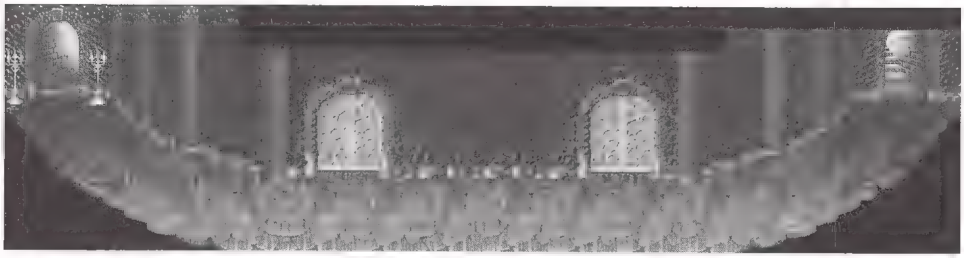


ついに悪魔の巣窟であるセーブルタワーにたどり着いた一行。6層からなるこの塔をクリアしてダロキン共和国に平和を取り戻せ！もちろん相手も黙って見ているわけではない。口で言うのは簡単だが過酷な試練が目の前に待ち受けている…。

セーブルタワー1階



セーブルタワー2階



セーブルタワーの心得

いよいよラストステージとなるが、このセーブルタワーは全部で6階もあり、各階には当然、敵有り、トラップ有り、隠し部屋有り、と非常に広大なものとなっている。

そこで、セーブルタワー全体についての基礎知識を身に付けておこう。

●タイム設定がないので、慎重にプレイできる

●5階、6階はボス戦になっている

●魔法を計画的にどんどん投入していく

というのを覚えておこう。

とくに、最初の「慎重に」というのが最も重要。回復に限りがあるので絶対にダメージをくらいたくない。各階を1時間ぐらいかけるつもりで逃げ腰かつ丁寧に対処していこう。ではいってみようか。

1階：トラップに注意

1階は2列に吊り天井の罠が常に作動している。吊り天井はジャンプしないかぎりくらうことはないので、普段はあまり気にする必要はない。一応、上、中、下の3列には、吊り天井はこないので、ジャンプしても大丈夫だ。

逆に、この吊り天井の来るラインで戦うと、敵が勝手にジャンプしてくらうことがあるのでお得である。

敵はノール（弓）とヘルハウンド×2。ヘルハウンドは1体倒すと追加で1体、というのが合計で5体。

安全に行くのなら、まずはひたすら逃げつつノール（弓）が勝手に逃げるまで待とう。ノール（弓）が逃げたらいよいよ戦闘開始。

基本どおりに、炎を吐かせて背後から斬っていくようにしよう。もう1体の動きも常に見ていくこと。エルフならP・アザーズを使うといい。



エルフならP・アザーズで強敵をかわいい動物に変えてあげよう。

2階隠し部屋1

2階に上がったら、すぐに手前の扉に入ろう。中には宝箱が2つあり、手前のものには罠がある。中身は、手前がスピードブーツ、HPorCKスクロール、奥のはCSWリングなど。どれも重要アイテムなのですべて回収しておく。

2階：オイルを使うと楽

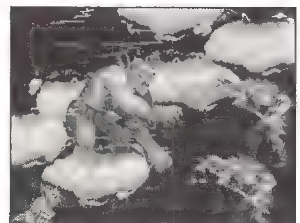
ここに出てくる敵は、まずコボルド×2、ノール（斧）で、2体倒すとコボルドやオーガが出てくる。

オーガが出てきたらオイルを適当に1〜2個まいて誘導すると、何体か引っかかるので非常に戦いやすくなる。1体ずつきちんと倒していって、頭数を減らしていこう。



オーガが出てきたらオイルを2つくらい使うとグンと楽になるぞ。

また、魔法を使う2人は、それぞれH・パーソン、C・キルをオーガが出てきたら使っていこう。かなり楽になる。H・パーソンは2回くらい使うといい。



コボルドを優先して倒していって、最後にクラウドキル！「爽快ですわ!!」

2階隠し部屋2

左の扉の中には、吊り輪が3本垂れ下がっていて、その下にサソリがいる。このサソリのいる上の吊り輪が正解。この正解の吊り輪を引いておかないと、あとで絶対に後悔するので忘れずに。

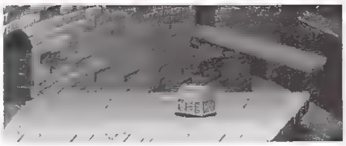
残り2本の吊り輪はトラップが作動する。大量のオイルorサソリが上から降ってくるので触らないほうがいい。

中央にある宝箱の中身は、ポーション（大）、MMリングorCWorlSスクロールとなっている。重要。

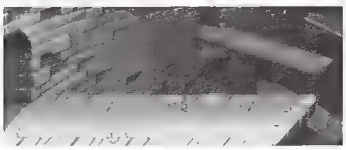
3階隠し部屋1



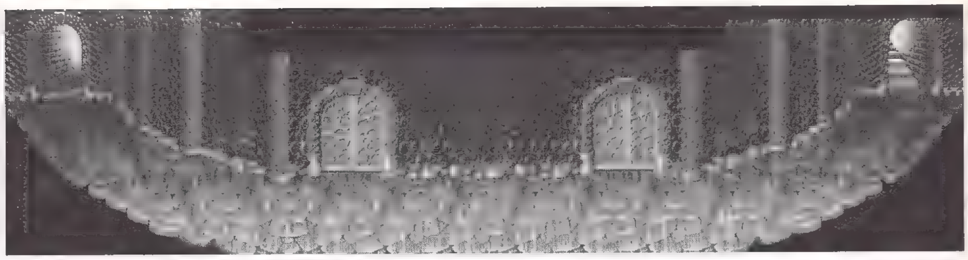
3階隠し部屋2



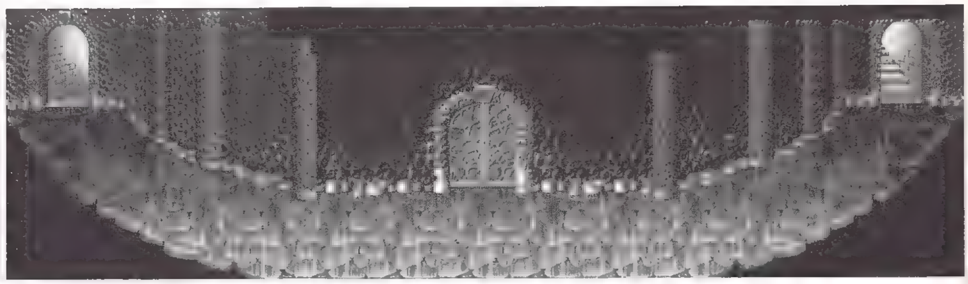
4階隠し部屋1



セーブルタワー3階



セーブルタワー4階



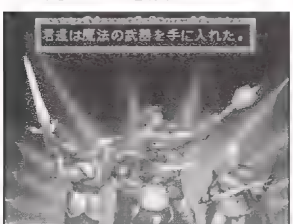
3階隠し部屋1

2階同様、上がってきたらすぐに扉に入ろう。中には罠有りの宝箱が1つ。この中身は、MMorLBリング、SSorISスクロール。ザイード、デイモス用のアイテムばかりだ。

3階隠し部屋2

少し進むと敵が出てくるが、ここは無視して次の扉に入ろう。2階で作動させた吊り輪はこの扉を開くスイッチになっていたのだ。中には宝箱が1つ。それはもう貴重なアイテムがあるのだが…ここでひとつだけ重要なことがある。

それは、「下から開ける」ということ。横から斬ると中身は「空っぽ」なので注意しよう。そんなわけで下から宝箱を開けると、中には「魔法の武器LV3」がある。最後の戦いに向けての必須アイテムだ。



中には最後の魔法の武器が！破壊力抜群。くれぐれも下から開けるように。

3階：最大の難所

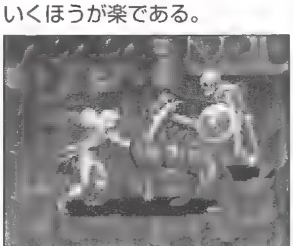
隠し部屋を出ると、すでに敵がいる。魔法の武器の威力が高いので1体1体は簡単に倒していけるが、いかんせん数が多いので厄介だ。

敵の順番は、

①ヘルハウンドとスケルトン×3
②ヘルハウンドとスケルトン×2
③ノール（弓）×2とスケルトン
④スケルトン×3

という構成だ。いずれも残りが1体になると次が来るようになっている。

この敵の中で、ヘルハウンドを残してしまうと、次がつらくなるので、なるべく体力の少ないスケルトンを残していくほうが楽である。



ひ弱な骸骨を1体残していくのが賢い倒し方。これで次が楽になる。

つまり、基本方針はスケルトンを1体、他の敵1体の状態にするまではスケルトンを優先して倒し、頭数を減らす。2体になったら、他のほうを倒す。追加がきたらスケルトン優先で倒す。というふうになる。

③のところでくるノール（弓）は一定時間で勝手に逃げるので、ひたすら避けていくといい。あとは慎重に1体ずつ倒していくしかない。

魔法の使い方

3階は魔法を使うとなると、倒す順番がかわってくる。

まずはクレリック。いきなりT・アンデットを右上の窪みで使う。②がきたらもう一度。ヘルハウンドを1体倒したら③がくるが、基本通りノール（弓）は無視してヘルハウンドを倒す。あとはT・アンデットで終了。



この窪みに入って、「アメリカGO〜（我に加護を）」を唱えるといい。

エルフは、スケルトンを倒して、ヘルハウンドが2体になったところでC・キル。あとはスケルトンのみ倒していこう。

オイルの場

4階は中央に扉がひとつだけ。これは後回しでいい。

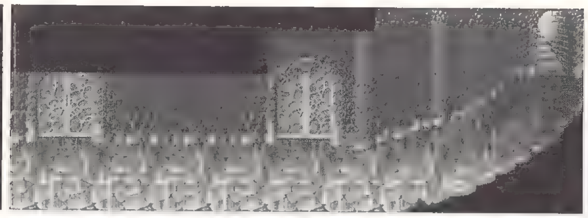
敵はスケルトンとノール（斧）だけで構成されている。ここはまともに戦うよりも、オイルをばらまくほうが安全。適当に近くにまいて、敵と自分の間にオイルがあるように移動していけば、勝手にくらうので、追い討ちをしていく。オイルは使い切っていいので、なるべく近づかずに1個ずつどんどんオイルをまいていこう。はっきり言ってこれだけでこの階は処理できるはずだ。



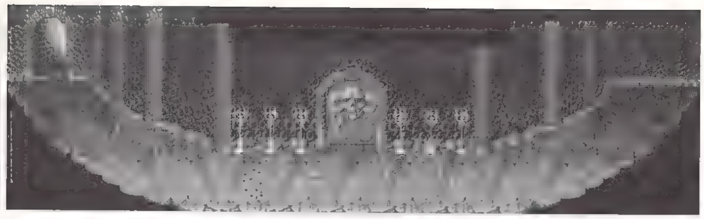
最後のザコラッシュである4階は、オイルまきまくりで楽勝だね。

4階隠し部屋

この隠し部屋にある罠付きの宝箱には、強力防護アイテムである、プロテクションリング+2がある。魔法の武器と並んで、ラストの戦いに向けて非常に重要だ。



セーブルタワー5階



セーブルタワー6階

vsザイード（2回目）

セッティングOK?

5階に上ると、そのまますぐにザイード戦に突入してしまう。アイテムを選択している時間があまりないので、4階であらかじめアイテムを合わせておこう。

合わせるアイテムは、エルフ以外はC・ライト。エルフはインビジビリティかM・ミサイル、もしくは他のキャラ同様C・ライト。

変化はあるか?

2回目のザイードは、動きこそ1回目と同様だが、微妙に変化がある。

まず、スタートしたときの位置が少し遠いのがあげられる。1回目ならすぐに斬りにいけたが、今度はダメ。

もうひとつはスケルトンが最初からいるということ。当然戦いにくい。

最後は、倒さないといけないということ。単純に体力が多いと言えるので、よりヘイストの魔法を使われる確率が上がったのである。

開幕

スタート直後は距離が遠いので、問答無用で魔法を使う。

それ以降は、1回目のザイードと基本的に変化無し。歩き斬りを積極的に狙うこと。

このときに差が出るのが、ガントレットの存在。2回目のザイードのときまで、壊れないように持ってくるしかないからだ。ガントレットがあれば、ガンガン減らせるぞ。



開幕は距離が遠い。問答無用で魔法を使い、斬るべし！

凍らせて斬る

エルフの魔法はC・ライトが少ないので、必然的にM・ミサイルがメイン。が、これ以外でもI・ストームを近くで使って、ザイードが寒がっている間に斬っていくのも有効だ。



アイスストームで寒がっているところに斬りに行くといい。

ヘースト

これをかけられてしまったら、ひたすら逃げるしかない。クレリックは端でガードしつつじりじりと上下に動いていくとかなり安全。エルフはインビジビリティでOK。他のキャラは上下に歩いて避けていこう。スピードブーツがあればかなり安全に逃げ切れる。

vsマッドゴーレム

デイモスの前座

6階に上るといよいよラスト。デイモスを倒して…と思ったら、デイモスはマッドゴーレムを召喚してくる。

このマッドゴーレムは動きはそこまで速くないので怖い相手ではない。だが、その一撃は非常に痛く、次のデイモス戦のためにくらいたくないのは確か。

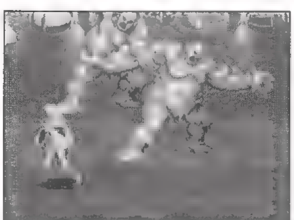
攻撃は3つだけ

マッドゴーレムの攻撃は実に3種類だけ。

①殴り×2
②さば折り
③地中潜行からの握り

である。

マッドゴーレムの前を上下に横切ると、①の殴りを誘うことができる。これを誘ってから後ろに回って斬っていくのだ。歩き斬りがいいだろう。このとき、マッドゴーレムはひるまずに①の攻撃をしてくることがある。このモーションが見えたら素直に逃げるといい。



遠目をうろついてこの殴りを誘い、後ろから斬りまくろう。

また、誘うときに注意したいのが②のさば折りである。結構間合いが広いので、3～4キャラ分くらい離れた位置を上下に動いていこう。2体いるのではじめのうちは慎重に行動していくこと。

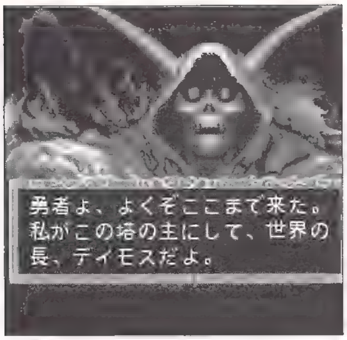
ある程度ダメージをあたえると③の地中潜行モードになる。このとき、一定周期で突然地中から腕を出して握ってくるので、③のモードに入ったら常に大きく外周を回るようにするといい。スピードブーツがないと結構くらいやすいのであなどらないように。

どちらか1体が地中潜行モードに入ったら、残りの1体を攻撃するのではなく避けに専念すること。



地中潜行モードは逃げに専念する。あせらなければくらうことはないはず。

基本はこれだけ。残り1体になったら、正面からダッシュジャンプやスライディングをして後ろに回るようにするといい。①の殴りが来て自分はすでに背後を取っている状態になるからだ。ガンガン斬っていこう。



余興を終え、ついに眼前に迫る。だがダロキン支配を目論んだ魔人には少しの焦りもない。天空を望むこの大広間で彼は、ことごとく計画の邪魔をし、神聖なる居城に土足で踏み込んだ愚か者どもに、自らの手で制裁を加えられることに至上の悦びを感じていた…。

VS デイモス



デイモスの特徴を知ろう

セーブルタワーの主であり、タワー・オブ・ドゥームのラストボスであるデイモス。デイモスは高位の魔法使い（あるいは僧侶）が邪悪な力で不死の体を得た強力なアンデッドである〝リッチ〟のため、レベルの低い魔法はまったく効き目がない。また非常に強力なアンデッドモンスターなので、通常の武器では傷をつけることはできず、ハンマー、ダガーといったアイテム類ではダメージをあたえることはできなくなっている。


低レベル魔法や通常武器、アイテムではデイモスに傷はつけられない。

以下に、デイモスに効果のある魔法やアイテム等をあげていこう。

●デイモスにダメージを与えられる魔法
……アイスストーム、スティックストゥスネークス

●デイモスにダメージを与えられるアイテム
……アロー＋1

●ミラーイメージの分身を打ち消すのに役立つ魔法、アイテム
……ファイヤーボール、FBリング、ダガー

S・スネークスが効くというのが意外に感じるかもしれないが、アーケード版ではさらに強力だったのでかなり残念。このSS版でも見た目には爽快だが、これだけで大ダメージを与えることは難しい。

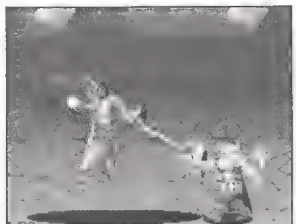
アロー＋1は、攻撃力UPの魔法がかかっているという設定なので、デイモスにダメージを与えることができる。しかもかなりの威力なので、1発1発丁寧につかっていきたい。上下にすれ違ってスタッフを振らせたら、すぐに正面に戻って発射することで、確実にヒットさせることができるはずだ。

1ヒット分の身代わりになるミラーイメージの分身は、本体と違って通常の攻撃でも消すことができる。ファイヤーボールの爆風だと一度にすべての分身を消すこともできるので便利だ。

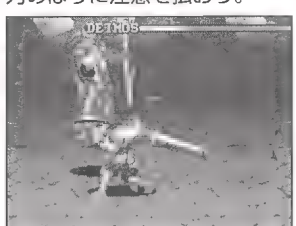

分身はダガーで消していこう。

基本は軸ずらしダッシュ必殺技

デイモス戦の基本は、これまでのほとんどのボスと同じように、上下に軸をずらした状態からの接近→攻撃だ。しかしデイモスは大きく間合いをとろうとするので、普通に歩いて近づこうとしてもなかなか斬ることはできない。うかつに正面から斬りかかろうとすると、異常にリーチのあるスタッフで、こちらのリーチ外からぼこぼこと殴ってくる。もしデイモスが正面に来てしまったら、一度ガードしてから上下に逃げよう。


デイモスが目の前に来てしまったら、一回ガードしてから上下に逃げる。

上下にずれた状態でデイモスとの間合いが十分開いているなら、あまり深く考えずにとりあえずダッシュ必殺技で突っ込もう。これがヒットすると、大抵デイモスは斜め後方へ吹っ飛ぶので、すぐにその方向へ〝少しだけ〟上下に移動して、再度ダッシュ必殺技で突っ込む。以降、デイモスが画面外まで行ってしまうか、吹っ飛ばずにその場でダメージを受けるまで、位置補正→ダッシュ必殺技を繰り返していく。出し損ねであるしゃがみ攻撃が出ないよう、入力のほうに注意を払おう。

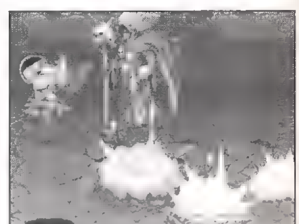

上下にずれて遠くからダッシュ必殺技→位置修正→ダッシュ必殺技が基本。

ダッシュ必殺技で斬り込んだときにデイモスが後方へ吹っ飛ばなかったら、そこから歩き斬りにもっていく。

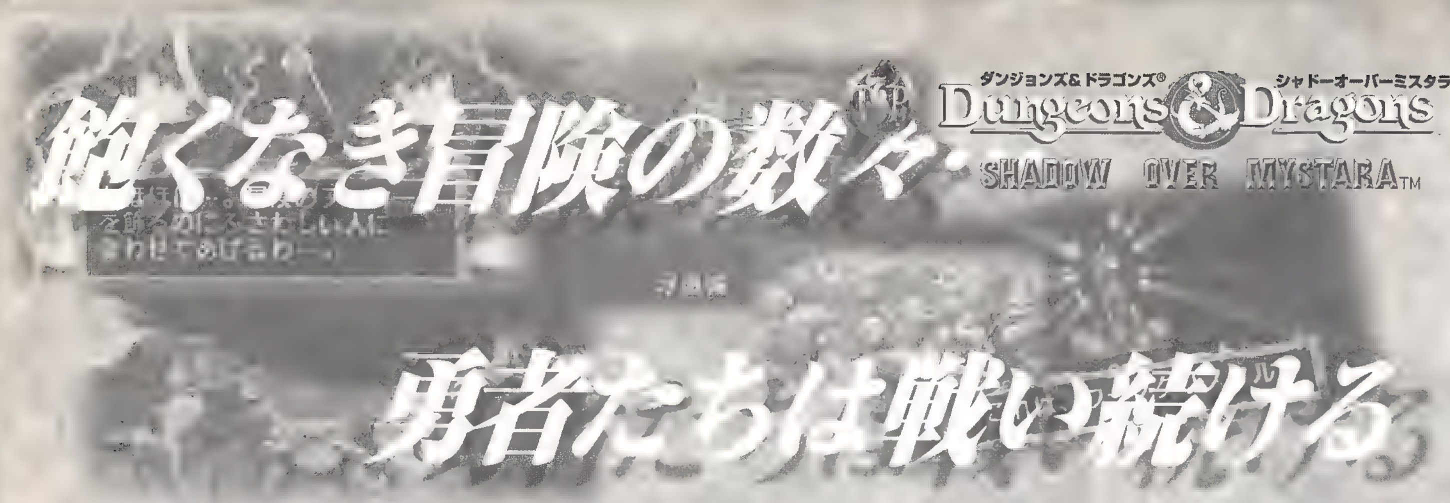
デイモスの動きが分かってきたら、ダッシュ必殺技ではなくダッシュ攻撃で斬り込むと良い。比較的吹っ飛ぶことが少ないからだ。またブーツ・オブ・スピードがあるなら、斜めに斜めに接近していって、〝スタッフ攻撃の空振り〟に歩き斬りにいこう。

各魔法への対応

頭上から隕石が降り注ぐメテオスォームは、足元の影を見ながら歩いていれば避けられるだろう。F・ボールは走って逃げ、無理そうならジャンプで回避。グールは大きく歩いて逃げ、まとまったところでFBリング、オイルで燃やしていこう。


F・ボールはジャンプで回避できる。

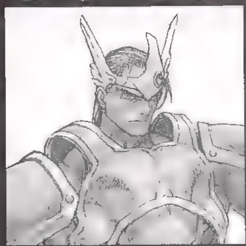

グールをFBリングで燃やすときは、分身ごとまとめて消し去ろう。



攻略記事中 略語一覧（シャドーオーバーミスタラ™編）

■スクロール		■敵	
マジックスクロール	スクロールLv.～	ノール	ノール（弓）
■魔法		ノール	ノール（斧）
マジックミサイル	M・ミサイル	シャドーエルフ	シャドーエルフ（剣）
ファイヤーボール	F・ボール	シャドーエルフ	シャドーエルフ（弓）
ライトニングボルト	L・ボルト	シャドーエルフ	シャドーエルフ（槍）
ウォールオブファイア	W・ファイア	シャドーエルフ	シャドーエルフ（ワイバーン）
フレッシュトゥストーン	F・ストーン	Fビートル	G・ビートル
プロジェクトイメージ	P・イメージ	オーガキラーブラザーズ	オーガ（弟）
リバースグラビティ	R・グラビティ	オーガキラーブラザーズ	オーガ（兄・緑）
アイスストーム	I・ストーム	ディスプレッサービースト	D・ビースト
コンジュアエレメンタル	C・エレメンタル	リッチ	リッチ・デイモス
クラウドキル	C・キル	■武器アイテム	
パワーワードキル	P・キル	ワンドオブコールド	氷のワンド
メテオスォーム	M・スォーム	ワンドオブライトニングボルト	雷のワンド
ポリモーフアザー	P・アザー	ワンドオブファイヤーボルト	炎のワンド
ホールドパーソン	H・パーソン	ワンドオブパラライゼーション	マヒのワンド
コンティニュアルライト	C・ライト	■リング	
キュアシリアスワンズ	CSW	マジックミサイルリング	MMリング
キュアクリティカルワンズ	CCW	ファイヤーボールリング	FBリング
スティックトゥスネイクス	S・スネイクス	ライトニングボルトリング	LBリング
ホーリーワード	H・ワード	ポリモーフアザーリング	POリング
インセクトプラーグ	I・プラーグ	コンティニュアルライトリング	CLリング
■装備アイテム		キュアシリアスワンズリング	CSWリング
ガントレットオブオーガパワー	ガントレット	インビジビリティリング	INリング
ロッドオブファイヤー	ロッド・F	レジストファイヤーリング	RFリング
ロッドオブコールド	ロッド・C	プロテクションリング	PRリング
ロッドオブライトニングボルト	ロッド・L	スペルターニングリング	STリング
■道具		ホーリーネスリング	HOリング
スローイングハンマー	ハンマー	■秘密のアイテム	
■特別アイテム		ディスプレッサービーストの眼	D・ビーストの眼
ディスプレッサークローク	D・クローク	ディスプレッサービーストの皮	D・ビーストの皮
		■ポーション	
		ヒーリング・ポーション	ポーション（小）
		スーパー・ヒーリング・ポーション	ポーション（大）

ファイター　戦闘のエキスパートは攻守ともに隙はなし！



1P：クラッサス	TYPE：F
2P：ジャーレット	TYPE：D
初期能力値	
LEVEL 12	AGE 24
HIT POINTS 47	STRENGTH 12
DEXTERITY 10	INTELLGENCE 9
CONSTITUTION 11	WISDOM 10
CHARISMA 14	

▼キャラクター特性
- ●攻撃のリーチが長い。
- ●防御力が高く、ダメージをくらいにくい。
- ●全ての武器とアイテムを使用することが可能。
- ●全てのキャラクター中唯一、二刀流が可能。

基本操作

攻撃すれば頼もしく、くらっても防御力が高いのでダメージは少ないといった印象のファイターはまさにパーティーの切り込み隊長的存在。

魔法を使うことはできないが、全ての武器とアイテムを使いこなし、魔法が無くても十分戦闘能力は高い。

基本攻撃以外の攻撃では、強大斬り、ダッシュ必殺技、対空必殺技とどれも使用することが可能だが、強攻撃は振るモーションが大きいため、意識して使う必要はない。

ダッシュ攻撃は判定も広く使いやすい技でファイターの主力攻撃として覚えておこう。

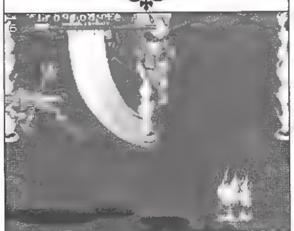
対空必殺技はジャンプ攻撃中にもう一度ボタンをおすことによって空中2段技となる。この技も通常使う必要はないが、ハーピー戦では必ず必要になる重要な技といえる。一応連続攻撃の3段目のあと出すことによって連続になる。



強攻撃は威力が高いが、モーションが大きいため、敵の攻撃をくらいやすい。



ファイターの対空攻撃は、2段攻撃になっていて、⬆⬇+アタックで1発目、



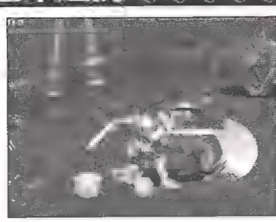
空中でもうもう一回アタックボタンを押すことによって、2段目の攻撃が出る。

ザコ戦などで基本となる攻撃連携は、連続攻撃3段目からキャンセルしてダッシュ必殺技へつなぐパターンが有効。

でも相手によってはダメージ重視で連続攻撃2段目から、ダッシュ必殺技へつなげ、空中で一回斬ってからさらにダッシュ必殺技ということもできる。追い打ちも入るのでかなりのダメージを期待できる。

ファイター基本連携





連続攻撃の3段目にキャンセルをかけてダッシュ必殺技を出すのが基本だが、状況に応じて1〜3段目のどこでも、ダッシュ必殺技を出せるようにしておくのが、ベストだ。

アイテムも得意

初めに述べたとおり、ファイターは全てのアイテムを使いこなすことができる。

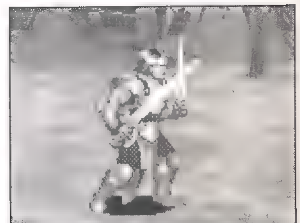
マジックアイテム以外のアイテムを大まかに分けると、ダガー、ハンマー、アロー、オイルの4種類あるわけだが、ファイターは他のどのキャラよりも投げるスピードが速い。特に、ダガーを投げるスピードは驚異的で、ボス戦では無くてはならないアイテムの一つとなる。ハンマーやオイルも投げるスピードは速いのだが、アローだけは、若干打つのが遅く使い勝手が悪いので、無理にアローを使うのではなく、ダガーを使っていこう。



ダガーを投げるスピードは全キャラ中トップ。序盤のボス戦ではかなり使える。

全ての武器を使用可能

戦闘のエキスパートというだけあって、全ての武器を使うことができるのも魅力の一つ。ソードシリーズはもちろんのこと、アックスやメイスも使うことが可能。当然、モーニングスターや、バトルアックスを持つこともできるぞ。また、ファイターだけの特権として、ショートソードを拾って武器を持ち替えると、二刀流になる。二刀流にすることでシールドは使えなくなってしまうが、その分攻撃力が上がり、連続攻撃も二刀流の方が多く斬ることが可能なのだ。対空必殺技の性質も変わったりするのでおもしろい。慣れてきたら二刀流でクリアを目指してみてはいかが？

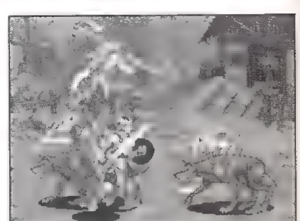


二刀流は、ファイターだけに許された特権だ。ぜひとも一度は試してほしい。

プレイ中の注意点

ファイターをプレイするうえで、特に注意点などないのだが、いくら防御力が高くてくらうダメージは少なくても、あまりにも無謀な行動はやっぱり避けるべきだ。

例えば、無計画に画面をスクロールさせて、画面上いっぱいにモンスターを出現させるなどの行為はいくらファイターといえども無謀な行為だ。全てのプレイを慎重に運び、その中から余裕がある所を学ぶように心掛けよう。



画面上にいっぱいのヘルハウンド。いくらファイターでもコレは無謀な行為だ。

クレリック

神の加護を受けた戦士



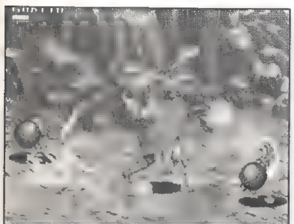
1P：マイルズ	TYPE：F
2P：ジグレルダン	TYPE：E
初期能力値	
LEVEL 12	AGE 31
HIT POINTS 35	STRENGTH 9
DEXTERITY 6	INTELLGENCE 15
CONSTITUTION 10	WISDOM 12
CHARISMA 17	

▼キャラクター特性
- ●補助系魔法が使用できる。
- ●とくに回復魔法は強力。
- ●刃物系が使用できない。
- ●横振りのため上方からの攻撃に弱い。
- ●アンデット系に対して無敵。

卓越した格闘センス

神に仕える身でありながらその卓越した格闘センスで敵をなぎ倒していくクレリック。とくに回復魔法を軸とした補助系魔法は１人プレイ、パーティープレイを問わず非常に有効である。では、そのクレリックとはどのようなキャラなのかを見ていこう。

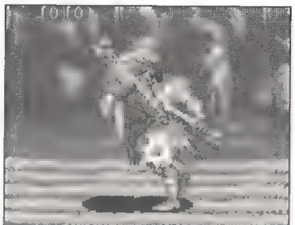
まず簡単なアタックボタン連打から。基本は5段になっており、リーチにやや不安が残るがなかなか強力。うまく使いこなせないうちは積極的に使用しても問題ない。ただ、振りが横からなので上方からの攻撃には注意すること。



なかなかキレのあるクレリックのダッシュ必殺技。うまく使おう。

そして、やや慣れてきたらダッシュ必殺技を混ぜていこう。基本連携にもあるように強攻撃→ダッシュ必殺技の繰り返しはザコを一掃する破壊力を持っている。

次に対空必殺技。まあ、なくても困らないが結構楽しいので遊び程度に使っていこう。ほんとうに対空になる技はレバー入れの強攻撃くらい。ただ、上方からの攻撃は避けるのが基本。



横振りのため上方からの攻撃には非常に弱い。無理せず軸をずらそう。

あと、クレリック最大のメリットはA＋Bのターニングアンデット。アンデット系に対して絶大な効果を発揮する。いちおう危険回避技ではあるのだが、クレリックに関しては無敵状態になるのが遅いので注意が必要だ。

ほかには、ダガーや剣の刃物系が扱えない。これは聖職者であるがゆえに制約があるわけだが、他のキャラを使っていると微妙にパワーダウンしていると感じる部分だ。とうぜん、魔法剣も扱えないため後半のガーゴイルがやや苦戦する。

クレリック基本連携



クレリックの基本となる連携は、斬り攻撃→ダッシュ必殺技→強攻撃→ダッシュ必殺技→強攻撃→ダッシュ必殺技…という感じ。とうぜんダッシュ必殺技はキャンセルだ。

地味ながら強力な魔法

クレリックが使用できる魔法は、まさに地味でありながら強力な魔法、このひとことに尽きる。それは、直接ダメージを与えて敵をなぎ倒していくわけではなく、補助系の魔法になるからである。

とくにレベル2のブレス、レベル3のストライキングは重ねかけも可能なため絶大なパワーを提供してくれる。各面のボスはもちろん、ヘルハウンドやトログロダイトなどの強力なザコ相手にも使って構わない。



「ストライキング」「ブレス」ボス前ではよく聞かれる呪文。基本だ。

なお、これらレベル2、3魔法はそれぞれH・パーソン、C・ライトと併用している。ハーピー、ナグパにはC・ライト、テルアリン、オーガにはH・パーソンが有効だ。

また、クレリックはとくに魔法の出し惜しみは禁止だ。これは魔法指針のところにも表でまとまっている通り、じつに多くのレベルアップ場所が存在する。さらに細かいことを言うならばレベルアップ後のショップでポーションを買うならば、とうぜん回復系の魔法をすべて使っておいてほしいくらいだ。



クレリックのレベルアップ前は積極的に魔法を使ってくべし。

ほかに、レベル4、5は回復に使用するのが基本として、レベル７の使い道を。これらの魔法は完全にガーゴイル用と割り切ってもいい。魔法剣の仕えないクレリックにとっては頭の痛い存在だからだ。

やはり剣士ではない

たしかにクレリックは補助魔法の効果もあってパワーのあるキャラクターではある。ただし、縦に振り切る剣士たちとは違い、やはり対空やリーチなどに微妙なところで融通がきかないとも言える。

このあたりはしっかりと理解し、くらったら回復すればいいやという意識は捨て、慎重にプレイしていく必要はあるだろう。まあ、それでも初心者がある程度先の面までは進める。そんなところもクレリックの魅力であるのも確かだ。



パーティープレイではベテランが使うクレリックほど心強いものはない。

エルフ

美しき森の魔法剣士



1P：ルシア	TYPE：I
2P：ケイラ	TYPE：J
初期能力値	
LEVEL 8	AGE 101
HIT POINTS 19	STRENGTH 7
DEXTERITY 15	INTELLGENCE 15
CONSTITUTION 8	WISDOM 13
CHARISMA 14	

▼キャラクター特性
- 剣と魔法が両方使える。
- アイテムも全て使用可能。
- 弓矢が無限に撃てる。
- ショートソードなのでリーチが短い。
- レベルが10までしか上がらない。

基本操作

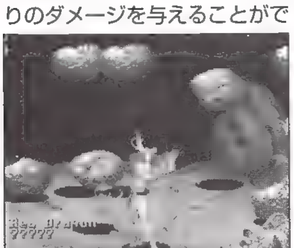
剣もファイター並みにこなし、かつ魔法も扱うことができる万能戦士がエルフの特徴だ。非常に器用なのだが、その分どちらも完璧ではなく、初期装備のショートソードはリーチが短いし、魔法もレベル5までしか使うことはできない。また、キャラクターレベルも10までしか上がらないので、体力面では若干の不安が残る。それでもアイテムは全て使うことができ、中でもアローは無限に撃つことができるなど、総合的にみると、他のキャラにひけはとらない。

攻撃方法は基本的にファイターと同じで、さまざまな攻撃をすることができる。

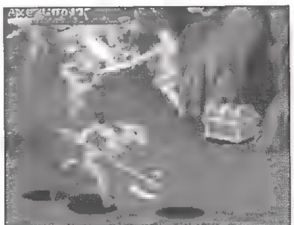
中でも連続攻撃は全キャラ中一番段数が多く、アタックボタンを連打しているだけで、かなりのダメージを与えることができるし、その間にダッシュ必殺技を組み込んでいけば、強力な連携となる。他に、対空必殺技も他のキャラよりも強力で、敵を空中からたたきつけるとき、地上の敵も巻き込める。

A＋Bの危険回避技は無敵時間が非常に長いのが特徴。この危険回避技をうまく応用できれば、さまざまな危険を回避することが可能だ。しかしレベルが10までしか上がらないというのがキビシイところ。

体力面以外は全てパーフェクトそれがエルフなのだ。



危険回避技（A＋B）は無敵時間が長いので、攻撃を回避するのに使うといい。



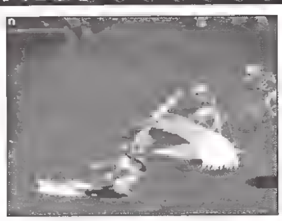
エルフの対空必殺技は非常に強力。敵を空中に持ち上げてから地面に叩きつける。



敵を地上に叩きつけたとき、地上の敵も巻き込むという特徴を持っている。

エルフ基本連携



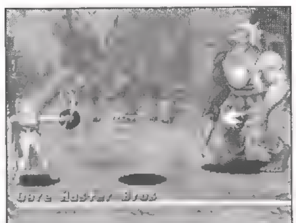


エルフの連携は連続攻撃が長いので、アタックボタンを連打しているだけでもいいが、基本的には5～6段目でダッシュ必殺技を組み合わせるのがダメージも高いので効果的。

弓矢は無限大

全てのアイテムを使いこなすことができるエルフだが、さらにアローだけは無限に撃つことができるのも大きな特徴の一つだ。

マジックアイテム以外の物で、ダガー、ハンマー、オイルの投げるスピードはどれも平均的で、そつなく使える。無限のアローは、使用ボタン連打することによって5連射することができる。さらに、サークルを開いた状態でアイテム使用ボタンを押し、アローを使うと連打せずに5連射になるので覚えておくといいだろう。



状況によっては無限のアローをつかって、ボスも楽に倒すことが可能なのだ。

エルフの魔法

エルフが使うことができる魔法は、M・ユーザーとほぼ同じだが、魔法レベル5までの魔法しか使うことができない。また、エルフにしかない独特の魔法も存在する。まず、レベル2にインビジビリティ、レベル3にヘースト、レベル4にP・アザーの3つだ。

なかでもヘーストは特定のボス戦で驚異的な威力を発揮する。補助魔法だが、うまく使えばボス戦で有利に展開できるので覚えておこう。他にレベル5のC・エレメンタルだが、M・ユーザーと違った精霊を召喚するようになっており、左を向いて使うと風の精霊。右向きだと地の精霊となっている。どちらを使っても問題は無いが、風の精霊の方が使いやすい。

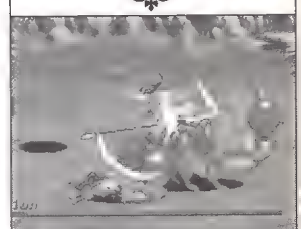


レッドドラゴン戦でヘーストかけて挑めば、屈強のドラゴンもなすすべなし。

エルフの攻撃魔法はM・ユーザーと違って威力が低いので、敵をダウンさせることを前提にするといい。ダウンさせたら剣で追い打ちというのがエルフの基本スタイルだ。



攻撃魔法の威力が低いエルフは、敵をダウンさせるのが最大の目的だ。



魔法を使ってダウンさせ、剣で追い打ちというのが基本的な戦い方なのだ。

キャラクター別基本解説

マジック・ユーザー

全てを超越した魔力は華麗にして強力



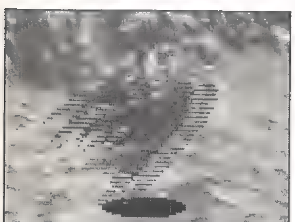
1P：サイアス	TYPE：D
2P：ドレイヴン	TYPE：C
初期能力値	
LEVEL 11	AGE 26
HIT POINTS 15	STRENGTH 5
DEXTERITY 12	INTELLGENCE 17
CONSTITUTION 7	WISDOM 14
CHARISMA 14	

▼キャラクター特性
- ●魔法が全て使える。
- ●剣が持てない。
- ●コマンド必殺技がない。
- ●一撃必殺の毒針攻撃がある。
- ●ジャンプボタン2回で無敵バックステップ。
- ●アイテムも使える物が限られる。
- ●敵の上からじゃないと追い打ちができない。

基本操作

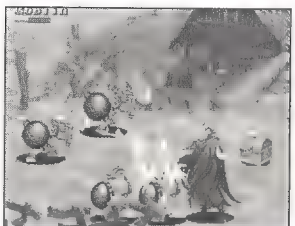
剣も盾も持たず、杖一本手にしたM・ユーザーは打撃での攻撃力は全キャラ中一番貧弱だが、ひとたび魔法を唱えれば何者も寄せ付けない強さを誇るという特徴を持つ。その分さまざまな制約があり、扱えない武器やアイテムが多く存在する。例えば、スタッフやワンド以外手にすることができないし、ハンマーなどの重い物も持てないのだ。

基本攻撃は他のキャラと違って貧弱で、ダッシュ必殺技、対空必殺技、危険回避技、連続攻撃がない。唯一大斬りだけは、「毒針」として用意されていて、一撃の威力は非常に低いのだが、低い確率のランダムでクリティカルヒットが出るようになっている。毒針を刺したときに、画面が一瞬赤く光ったときがクリティカルの合図で、大ダメージを与えることができるのだ。



一瞬完全無敵になるバックステップは罠や緊急回避に使うと効果的だ。

そのほか特殊動作として、ジャンプボタンを素早く2回連打することによって、バックステップをするのだが、このときM・ユーザーは完全無敵という特徴を持っている。打撃力の低いM・ユーザーはボス戦は強いのだが、ザコ戦では非常にキツイ。どんな弱い敵を相手にするときにも慎重に少し殴ったら軸をずらすといった戦法が基本なのだ。



打撃の弱いM・ユーザーは、ザコ戦が非常にきつく、丁寧に戦う必要がある。

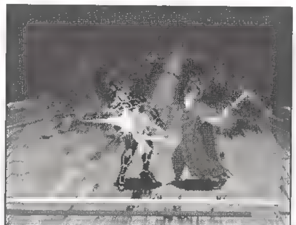


少し殴ったら軸をずらして、また少し殴るといった戦法が基本動作なのだ。

アイテムを使うなら…

マジックアイテム以外ダガーとオイルしか使えないM・ユーザー。しかも、非常に投げるスピードが遅いので使いにくい。それでも序盤のハーピー、テルアリン戦などで使っていけば、ある程度のダメージを与えることはできる。

使いにくいアイテムでも有効に使っていこう。



テルアリン戦の始まりを、ダガーでスタートすればかなり楽に展開できる。

M・ユーザーの魔法

レベル9までの魔法を全て使えるM・ユーザー。エルフが使う、インビジビリティや、ヘーストを使うことはできないが、それ以上に、R・グラビティや、M・スウォームといった強力な魔法が使えるのは非常に魅力的だ。

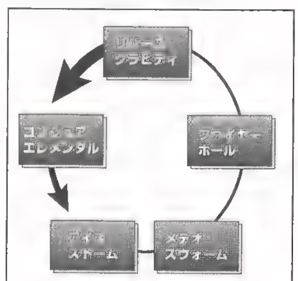
初めはどの魔法を使っていけばいいのか迷ってしまうが、どのレベルの魔法にも優先度があり、実戦的な魔法というのが存在する。主に使うのは、

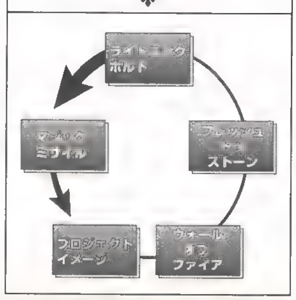
- **●M・ミサイル**
- **●L・ボルト**
- **●I・ストーム**
- **●C・エレメンタル**
- **●P・イメージ**
- **●M・スウォーム**

といったところ。2PカラーのM・ユーザーはC・エレメンタルがC・キル。M・スウォームがP・キルになるが、それほど問題はない。ただ、C・キルは生物にしか効かず、リッチなどのアンデットには効かないので注意したい。

同じレベル内に共有する魔法があるレベル3、4、6では先程紹介した実戦的な魔法の方を優先的に使っていこう。

他にぜひ覚えておきたいのがサークル内の魔法の順番についてだ。1ページ目はR・グラビティからI・ストームまで順に使っていき、2ページ目はL・ボルトからP・イメージの順考えておくと、使いやすく覚えやすいのでオススメだ。M・スウォームは後半の切り札として温存するといい。しっかり覚えて素早く切り替えができるように練習しよう。





マジック・ユーザー基本連携



M・ユーザーの基本連携は、(殴り→毒針)×2→殴りといった感じだ。しかし特定のボス戦ではこの連携が通用しないときもあるので注意が必要。軸をずらしながらチクチクが基本。

ドワーフ　うなる手斧、眼前に敵なし！



1P：ディムズディル	TYPE：E
2P：ヘンデル	TYPE：B
初期能力値	
LEVEL　10	AGE　60
HIT POINTS　50	STRENGTH　11
DEXTERITY　9	INTELLGENCE　8
CONSTITUTION　12	WISDOM　10
CHARISMA　10	

▼キャラクター特性
- 高速ジャンプ：➡＋J
- 両手持ち武器装備可能：バトルアクス
- 基本攻撃が近距離なら多段ヒット
- 回転アタック：ジャンプ中にJ
- 百烈斬り：ボタン連打
- 背が低く弓矢に当たらない
- 開いた宝箱を斬るとお金になる

手斧をいかに使うか

小柄だが膂力に優れたドワーフ。手持ちの武器はハンドアックスだ。

ハンドアックスと言うだけあって、そのリーチはそこまで長くはない。背が低いから手も短いので、なおさらだ。

さて、斧というと「柄の先に刃がある」わけで、これはつまり、「根元に攻撃力がない」というのを示している。

例えば、敵に真上から近づいて斬っても、「ブン、ブン」と空振りしてしまうのである。いきなり扱いづらさを感じてしまうかもしれないが、ドワーフを使う上で非常に重要な欠点なので覚えておきたい。根元に判定がないのをカバーするために使うのが、振り向き斬りである。敵に一瞬後ろを見せてから敵の方向に向き直りつつ攻撃することで、根元に判定のある攻撃を出せる。絶対にマスターしておきたい。

苦手な接近戦基本連携

ドワーフのもう１つの特徴が、「近距離の攻撃は多段になる」というもの。したがって、斧を2回振るだけで4段攻撃の完成。先程の振り向き斬りからでもいい。これが、接近戦の基本連携なので覚えておこう。

このときに注意したいのが、ボタンを連打しない、ということ。ドワーフには後述する「百烈斬り」というものがあり、ボタン連打をするとこれに化けてしまうからだ。タイミング良くボタンを押していこう。

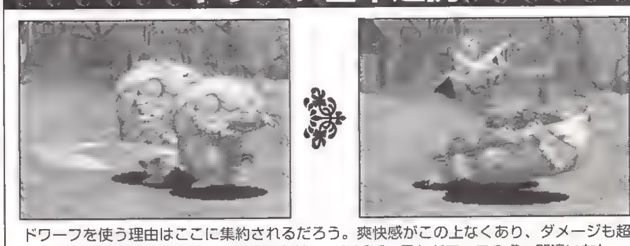
これが神髄！

ドワーフの必殺技はいずれも近距離には不向き。少し遠いところからいきなり突っ込んでいくといい。

ダッシュ必殺技は敵にガードされると弾かれてしまうが、攻撃力が高いので非常に強力。対空必殺技は前転しつつ接近し、その場で真上に回転しつつ上昇する技。上昇中の回転すべてに攻撃判定があるので、クリーンヒットしたときのダメージが素晴らしい。

したがって、ダッシュ必殺技でつっこみ、吹っ飛ばした敵に対空必殺技を当てれば…ドワーフの良さがわかった？

ドワーフ基本連携



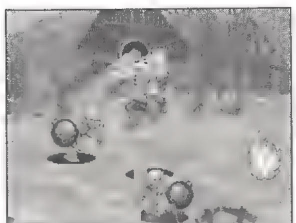
ドワーフを使う理由はここに集約されるだろう。爽快感がこの上なくあり、ダメージも超絶！ダッシュ必殺技からすぐに対空必殺技につなげば、君もドワーフの虜、間違いなし。

高機動型じじい

小柄なドワーフは体が大きく攻撃をくらいやすい。しかし、ジャンプに関しては全キャラ中最も優れていると言っていいだろう。

方向ボタンを押しつつジャンプすれば、左右に高速で移動する。また、方向ボタンを斜め上に押しつつジャンプをすれば、これまた機敏なジャンプをしてくれる。

これらジャンプ中の攻撃が、多段になっているのも見逃せない。つまり、基本戦闘にジャンプを組み込んでいくのも十分可能なのである。



このジャンプがドワーフの高機動を支えている。多用しよう。

特殊攻撃2種

ドワーフには特殊攻撃が2つある。回転アタックはジャンプ中に出せ、斜め下に攻撃できるが、着地した後に一度跳ねてしまうので隙だらけ。攻撃力も低いので特に使う必要はないだろう。

百烈斬りは、前方に無数の斧攻撃を繰り出す技。多段ヒットするのでかなり強力である。終わり際に隙があるので、闇雲に使ってはいけないが、特定の場所ではかなり信頼のおける攻撃手段となる。後ろに回り込まれない場所で使ってみよう。

金の亡者になろう

いろいろな特徴のあるドワーフだが、「宝箱を斬ってお金にする」というものだけは忘れないようにしたい。

宝箱を下から開けると、開いた宝箱が一定時間残るので、これを斬ってみよう。すると、それがお金になるという寸法。これでお金に困ることはないはず。他のキャラと比べて約1.5倍近く稼げるのだ。

また、宝箱によってはお金ではなくアイテムになることもある。中にはＲＦリングもあったりする。特権だね。



宝の隅をつつくと、そこにはお金が！宝箱は下から開けて斬ろう。

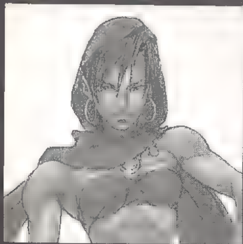
突っ込みすぎに注意

ドワーフは体力が多く攻撃力も高い。そこでありがちなのが、「敵陣に突っ込んでいって囲まれる」ことである。

ドワーフは接近戦になると、小回りが利かないし、得意のダッシュ必殺技も使い勝手が悪い。くれぐれも突っ込みすぎには注意しよう。

シーフ

素早い身のこなし



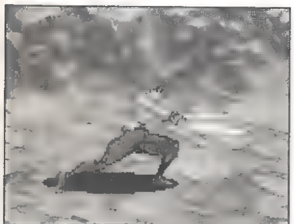
1P：シャノン	TYPE：J
2P：モリア	TYPE：G
初期能力値	
LEVEL 14	AGE 24
HIT POINTS 31	STRENGTH 9
DEXTERITY 16	INTELLGENCE 12
CONSTITUTION 9	WISDOM 8
CHARISMA 8	

▼キャラクター特性
- ●盾を使用できない。
- ●スリングが無限回数で使用できる。
- ●カギを使用しないで宝箱を開けることができる。
- ●バック転が無敵状態。
- ●2段ジャンプが使用できる。
- ●トラップ関係に強い。

基本をしっかり

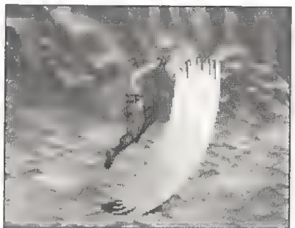
素早い身のこなしとさまざまな特殊能力を保有するキャラクター、シーフ。盾を持っていないため防御面にやや不安が残るが、攻撃力は高いしレベルも上がれば体力も多い。まあ、攻撃は最大の防御を証明しているようなキャラなので、その攻撃の特色を見ていこう。

まず、シーフの大黒柱といえばダッシュ必殺技につきる。2ヒットするためダメージが高く攻撃判定の幅も広い。序盤はもちろん、終盤でも立派な主力として重宝する。



とにかく頼れるダッシュ必殺技。この攻撃なしにはシーフは語れない。

また、対空必殺技はジャンプ中に剣を下から振り上げつつオイルもまく。ダッシュ必殺技をキャンセルして移行できるので、追い打ちとして使用できるし、軽い飛び道具感覚で使ってもいい。ダウンが奪えるのが大きいのだ。



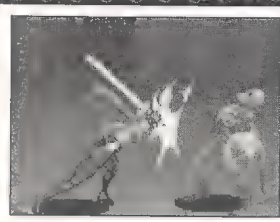
連続技の締めに使える対空必殺技。ザコをまとめて焼くのもOK。

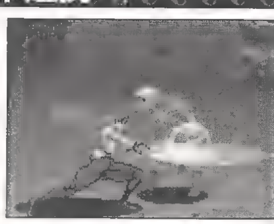
シーフの基本連携はダッシュ必殺技が中心なので斬り連打の攻撃はあまり使用しない。もし使うのであれば3発目でダッシュ必殺技に移行したほうがいい。理由は4発目の振りが大きいからだ。極端な話、ダッシュ攻撃→ダッシュ攻撃でもいいくらいだからね。

ここからは防御面を。シーフは何といってもBBで出せるバック転が無敵状態になってくれるので非常に便利。慣れてくればとっさに出せるようになり、使っていても気持ちいいしカッコイイぞ。

そしてシーフの危険回避技はわずかにジャンプしつつオイルを全方向にばらまく。なかなか派手でいいのだが、BBで無敵のバック転がある以上、基本的にはあまり必要ないと考えていい。

シーフ基本連携





シーフの基本とする連携は斬り攻撃キャンセルからのダッシュ必殺技2回。場合によってはザコも巻き込むので3回、4回と行ってもいい。この破壊力は病みつきになるぞ。

さまざまな特性

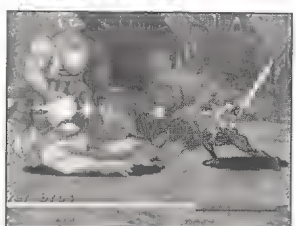
ここからはさまざまな特性を見ていこう。やはりスタンダードキャラとは言い難いシーフは、きっちりとクセを把握しておく必要はある。

まずスリングが使用できることに注目してほしい。これは無限回数の飛び道具でポイントでなかなか使える。ちょうどエルフのアローと同じと考えてもらいたい。



パーティープレイでは後方支援に使ってもいい。ちびっ子にもあたる。

また、ボタンを連打すれば50連射できるのだが、ちょっと難しいので簡単にできるコツを書いておこう。いちばんのオススメは強攻撃を入力しつつ連打。これだと強攻撃が完全に振り切る前にスリングが発射される。もうひとつはアイテムのサークルを開きつつボタンを連打。どちらもスムーズにスリングが連射できて使いやすくなる。



スリング連射にはちょっとコツがいる。強攻撃キャンセルがオススメ。

そして、シーフ最大の魅力と言えばカギを使わずに宝箱を開けられることだろう。これは、単純にすべての中身をゲットできる以上のメリットがあり、どこに何が入っているかなどのチョット面倒な作業をクリアしてくれる。



宝箱は全部いただき。細かい中身を覚える必要はないぞ。

もちろん、パーティープレイでも重要なアイテム以外はシーフが片っ端から開けてあげよう。微妙に収入が上がりノームの村での買い物も楽になるはずだ。

つらいキャラではあるが

その他の細かい特徴となると、やられ判定が小さい、2段ジャンプが使用できる、トラップが反応しないなどになる。どちらも目立たないが他のキャラとやり比べると感じる部分。やはりダッシュ必殺技の移動＆攻撃のバランスをしっかりとつかんでほしい。

いずれにせよ、とにかく前半がツライのが特徴。かなり慣れないうちはハーピー→テルアリンが最大のライバルとなる。まあ、ここが安定して抜けられるようになればクリアも一気に近づくのも事実。ぜひとも根気強くプレイしてほしい。

戦う者には休息も必要だ

シャドーオーバーミスタラ™ ショップ紹介

持てるアイテムに制限ができたSOMでは、TODに比べてショップの重要度がより増している。よく考えて買い物をしよう。

大幅にスケールアップしたSOMのショップ

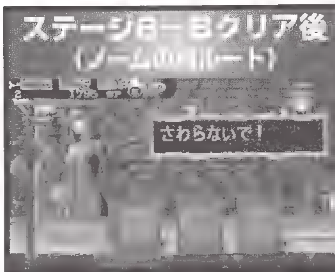
ここではTODの実に倍以上、計14店舗にも増えたSOMのショップをもれなく紹介しよう。

SOMでは新たに…

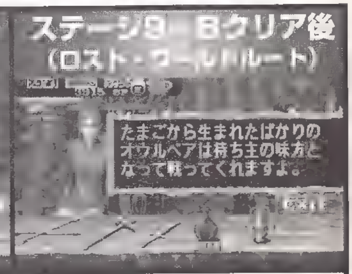
●アイテムを売る
●店員の胸を触る

という2つのニューアクションが可能になっただけでなく、秘密アイテムを持っていけば、すごい効果を持つ武器や防具と交換してくれることもあるのだ。うっかり話し忘れることのないように。

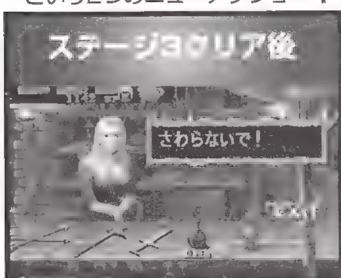
さらに家宝の武器や魔法のリングを惜しげもなく売ってくれる隠しショップまである始末。銭をたっぷり溜め込んで、ぜひいらっしゃい。



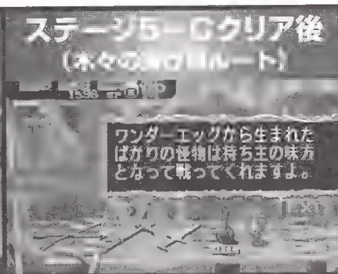
ノームから薬を買えばここに来れる。後ろの武器をクリックすると…。



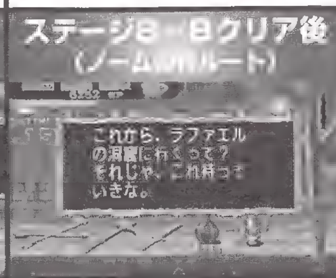
買うならやはり大オイル。この店員はTODのレナと縁があると思われる。



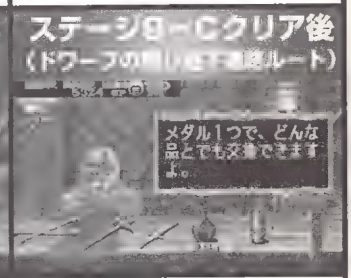
オウルベアの卵をワンダーエッグにしてくれる。アロー以外を9個買おう。



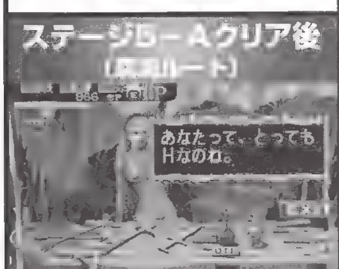
エルフのいるパーティーのみ来れるショップだが特にメリットはない。



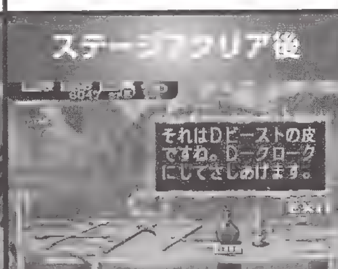
こちらは普通のショップ。薬は切れているらしい。大オイル安定。



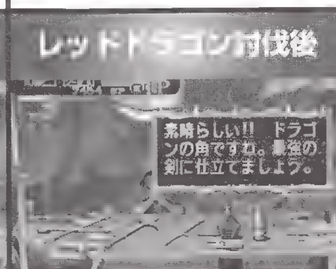
店員がドワーフという、木々の架け橋パターン。シルバーアローでも買う？



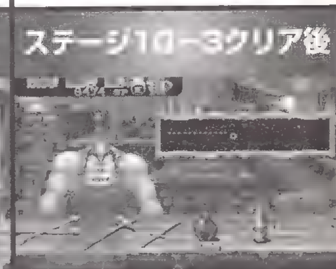
ビホルダーの眼があれば、あしビテーションブーツと交換してくれる。



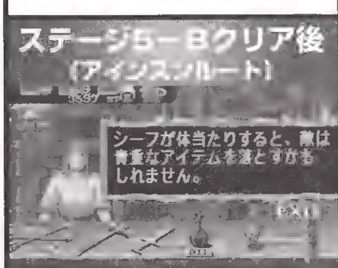
D・ビーストの皮をD・クロークにしてくれる有難い店。大オイルを買おう。



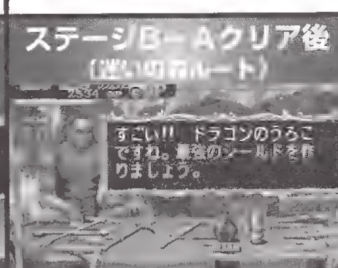
ドラゴンの角があればドラゴンスレイヤーにしてくれる。でも即売り。



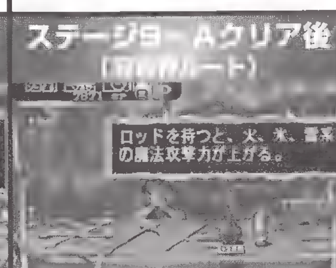
エザホを倒してほっと一息。店番はオーガ。ハンマー&大オイルが王道。



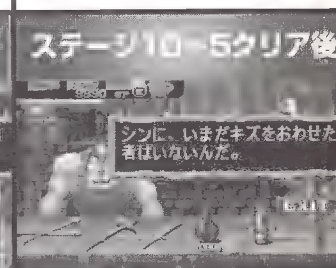
道中助けた人質らしい。ステージ5後の店では必要なものはない。



ドラゴンのうろこをドラゴンシールドに。盾が持てないキャラはD・クローク。



ついさっき見たような…。大オイルがなければ9個揃えておこう。



ラストショップ。浮遊城の店員はやはりオーガ。買うものは特になし。

旅立つ前に指さし確認

基本操作と重要テクニック

まずは覚えたい基本操作と知っていると得する重要テクニック

まずキャラクターを知る

シャドーオーバーミスタラでは、じつに6人ものキャラクターを数える。当然、それぞれに特性がある。

●ファイター

肉弾戦はおまかせの屈強な戦士。すべての武器を装備でき、二刀流もこなせる。初心者にオススメのキャラ。

●クレリック

聖職者でありながら卓越した格闘センスで冒険に挑む。補助魔法&回復魔法はパーティープレイで重宝する。

●エルフ

魔法も使えて剣も装備できるバランスの良さが大人気。ただ、体力とレベルアップが少ないため終盤ややつらい。

●ドワーフ

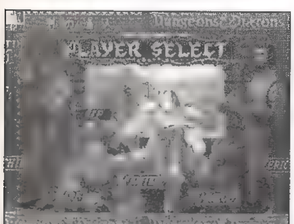
驚異的な攻撃力がウリの玄人向けのキャラ。ややクセはあるものの地下水路に行くイベントは一見の価値あり。

●マジックユーザー

魔法のエキスパート。体力も少なく、ほかの誰よりも非力。だが、彼の攻撃魔法は強烈のひとこと。

●シーフ

トラップを見つけたり、カギがいらないためパーティープレイで役に立つ。ダッシュ必殺技を使えば攻撃力も高い。



迷うほどの多くのキャラクターが存在する。君のお気に入りはどれ?

ボタンの役割を知る

ボタンは全部で4つ。名称はキー・コンフィグで統一させていただく。

●アタックボタン

攻撃するだけでなく、物を拾ったり宝箱関係もこのボタンを使う。連打するだけでもコンビネーション技が出せる。

●ジャンプボタン

その名の通り主にジャンプに使用。ほかにレバーとの組み合わせでスライディングだ。じつは、サークルのページの切り替えに使ったりもする。

●セレクトボタン

サークルに関係するボタン。開いて回転させるのはこれ。

●ファイヤーボタン

サークルが開いている状態では閉じる役割を果たす。アイテム使用と魔法使用はこれ。



どのボタンがどの役割かを把握する。アタックボタンだけではないぞ。

基本の動作

これから紹介する動作はどれも重要なもの。きっちりと使いこなせるようになりたい。

●連続攻撃

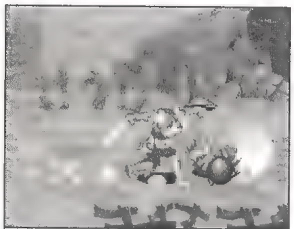
(アタックボタン連打)

単なるアタックボタン連打だが、攻撃の基礎中の基礎だ。各キャラで何段まで連続なのかは違ってくるので注意。弱いザコならこれで一掃できる。ただ、ボスの割り込まれには注意する必要がある。

●ダッシュ必殺技

(↓↘→+アタックボタン)

連続攻撃だけでは完璧ではないので、このダッシュ必殺技でフォローする必要がある。うまく使えるようになればかなり強力な武器となる。



ダッシュ必殺技が重要な技。ダッシュ攻撃と混同しないように。

●対空必殺技

(↓↑+アタックボタン)

各キャラでかなり性能が違うが、対空というよりはダッシュ必殺技からのさらなる追い打ちに使用することが多い。

●ガード

(←+アタックボタン)

ミスタラではキーになる行動。かなりの信頼性で敵のジャンプ攻撃にも対処できる。ドゥームとやり比べると一目瞭然。ただし、背中からの攻撃やリーチのある剣に攻撃されると「めくり」になりガードできない場合がある。

●カウンターアタック

(ガードした瞬間に→)

地味ながら強力。手堅いプレイヤーにはオススメ。エルフ、ドワーフは使いやすい。

●スライディング

(↓↘→+ジャンプボタン)

移動手段として使え、お金やポーション、スクロールもゲットできる。ボタン押している長さで距離が変わり、姿勢が低いのもポイント。



スライディングは重要な行動。とくにアイテムを総取りできるのは快感。

●危険回避攻撃

(アタック+ジャンプ)

体力を消費しながらも無敵状態になり敵を攻撃する。危険はアイテムでかわすのが定石のミスタラだが、ここ一番は必要。なお、クレリックのターンアンデットは体力を消費しないが無敵時間の発生が遅い。

●しゃがみ

(↓+ジャンプボタン)

G・ビートルや弓攻撃をかわすときに使う。ほかに対ビホルダー戦でも有効。ちなみに、サークルを出したまましゃがんでしまうと再びジャンプボタンを押しても立てない。サークルを閉じてからだ。

●ダッシュ

(→→または←←)

基本の移動手段。ダッシュ中に上下移動できるのもポイントだ。ただし、相手に当たれば敵の足止めにも使えるぶん、敵に囲まれているとぶつかって脱出できないデメリットもある。そんな時はスライディングが安定する。



左右のダッシュはスライディングに比べて操作ミスしないのが利点。

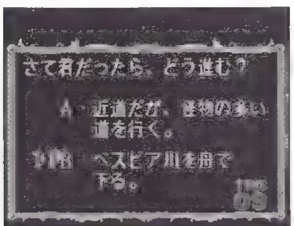
重要なテクニック

このページでは余裕を持った冒険をするために、基本操作だけでは気付きにくい重要なテクニックを紹介していこう。ぜひ、旅立つ前にチェックしておいてほしい。

ルートを考える

まずはクリアを優先したいことを考えれば、P73～P96の一貫したルートをオススメしたい。

まず、ジャガーノートよりはベスビア川。ここはマンスコーピオンのほうがボスが楽だし、お金もたくさん入る。基本的にはジャガーノートという選択はない。



なるべくならベスビア川を選択したい。ジャガーノートは上級者向け。

次はテルアリン後のルート。ここは腐海よりはアインスンを選ぼう。ここもお金がより多く手にはいるからである。ただし、ベスビア川ほどの差はないし、プレイヤーによってはオーガキラーブラザースよりビホルダーのほうが楽という人もいるだろう。さらに、もう一度イフリートボトルが手にはいるし、ジンサモニングリングもある。リッチ・デイモス戦を考えれば腐海もあり得る。

あとは買い物がおいしいためノームの村ははずせないし、サラマンダーはキャラでルートに迷う必要はない。

余計なダメージを受けないために

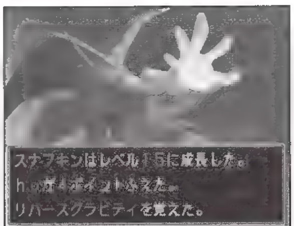
道中ではちょっとしたコツでくだらないダメージを抑えたり、格段に楽に進めるようにもなる。

●大オイルを使う

言わずと知れたファイナルウェポン。すべてヒットすれば驚異的なダメージを与えることができる。使うポイントは各ステージの攻略を参照してほしい。

●レベルアップ場所を覚える

魔法ストック数が回復する場所なので、クレリック、エルフ、マジックユーザーは必ず覚えておかなければならない。これにより効率よく、より計画的に使っていける。



魔法が使えるキャラは把握しておく必要があるレベルアップポイント。

●スライディングで拾う

ハンマーやオイルは拾えないが、大量に散らばっているお金を一度に拾えるスライディングは重要なテクニック。遠くに落ちているポーションやスクロールも移動を兼ねた拾う行為はより安全と言える。

●敵とは軸をずらす

これはアクションゲームでの基礎とも言える。敵の影を見ながら横並びにならないよう上か下にずらす。こちらの攻撃は当たるが、敵の攻撃は当たらないようにするのが理想。ボス、ザコを問わない。

サークルを理解する

サークルは習うより慣れろ。結論はこれなのだが、細かい知識をチェックしておきたい。

まずは簡単な、魔法を使用しないキャラクターから話を進めていこう。これらのキャラは、ファイター、ドワーフ、シーフの3キャラ。要するにサークルのページが1つしかないキャラクターである。

サークルを開くにはセレクトボタン。その状態でセレクトボタンを押すごとにサークルは時計回りで回転する。

そしてアタックボタンかファイヤーボタンで閉じることができる。

で、問題は魔法が使用できるキャラクター。アイテムに魔法のページが2つ加わり合計で3ページになる。ページの切り替えはサークルを開いた状態でジャンプボタン。たしかに、このページの切り替えが増えただけなのだが、実際は慣れないとパニック間違いなしだ。

例えば、ハーピー戦でI・ストームに合わせながら、シャドーエルフ（ワイバーン）が飛来してきたところでM・ミサイルに変更して使用する。このあたりまではできるようになりたい。



サクっとサークルを変えて、さりげなくM・ミサイルだ。

ほかには、サークル内にガードやアローのように固定されているキャラもいる。これはこれで便利なのだが、貴重なアイテム欄を埋めてしまってるとも言える。よって、使わないと判断したアイテムは捨てる（使ってしまう）なり、拾わないなりして必要なものだけを獲得する。

さらに上級者になってくれば余分なアイテムを使ってカーソル内の順番を都合良く変えておくこともできる。

例えば強敵のダークウォーリアⅡでは、開幕ハンマー、ひとつサークルを回すと大オイル、さらに回すとイフリートボトルってな具合。

要はカーソルは重要なところに合わしておく。ガードに合わせておくのもアイテムが使えないためにヌルいし、何もない欄に合わせておくのは問題外だ。

ボス戦での心得

ここではテクニックというよりはボス戦での定石、心得を考えてみよう。

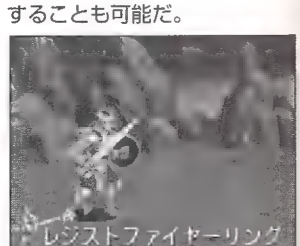
まず、ゴリ押しは禁止だ。見返りが大きく体力もあるドワーフ、防御力の高いファイターである程度はOKかな。

アタックボタンを連打していても、いつかは突進されて割り込まれてしまうもの。その点では、しっかりと各キャラの基本連携は把握しておいたほうがいい。もちろん、ガードされたらこちらもガードか回避行動を用意する。

あと重要なことは、ダウンしているボスの「頭」側から追い打ちを行うこと。これは起きあがったボスの背中に位置していることになり、危険が少ない。ちょっとしたことで大きなアドバンテージを得られるぞ。

すべて身につけよう

たくさんの項目があがったが、すべて自分のものにすることはそう難しくない。アクションゲームはやり込んだだけ確実に実力が反映しやすいのだ。これらに店員のチェック（可愛いコじゃないぞ）を加えて重要アイテムを見逃さなければ完璧になる。とくにD・ビーストを忘れてはならず、RFリングはシンをザコ化することも可能だ。



D・クロークとRFリングはミスタラ界の飛車角。ぜひとも手に入れたい。

D&D®シャドーオーバーミスタラにおける
魔法指針

魔法の計画性

魔法を使うということ自体は非常に簡単で、使いたい魔法にカーソルを合わせて魔法使用ボタンを押すだけでいい。しかし、別の魔法を使おうとするときには…、
①サークルを開く
②魔法のページを変える
③サークルを回して使用したい魔法に合わせる
④サークルを閉じる
⑤魔法を使う
といった動作をおこなわなくてはならない。

余裕があるときはいいが、とっさにこの動作を行うときはパニックをおこし、ダメージを受けてしまうものだ。

こういったダメージを受けないようにするためにも、計画性をもって魔法を使うことをオススメしたい。もちろん慣れるまでは、ある程度のプレイは必要だが、安全な状況になったらサークルを開き、次に使う魔法をやアイテムのカーソルを合わせる癖をつけておくようにしよう。

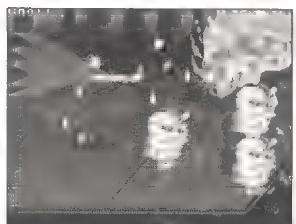

隠し部屋や、ボス戦の前には、必ずサークルを開いて確認することを心掛けよう。

魔法レベルと回復レベル

魔法を使えるキャラをプレイするときに忘れてはならないのが「魔法レベル」の存在だ。例えば、M・ミサイルはレベル1、ブレスはレベル2、F・ボールはレベル3というように、各魔法には、レベルが設定されている。

また、同レベル内に複数の魔法が存在するときには、使用回数が共用となる。例えば、レベル3魔法を4回使えるとき、F・ボールかL・ボルトのどちらを使っても残り使用回数は3回になる

各キャラの魔法使用回数はキャラクターレベルによって決まっていて、レベルが上がるごとに新しい魔法を覚えると共に、使用回数も増えていくシステムになっている。


レベル3魔法のF・ボールを使用すると、同時にL・ボルトの回数も減っていく。

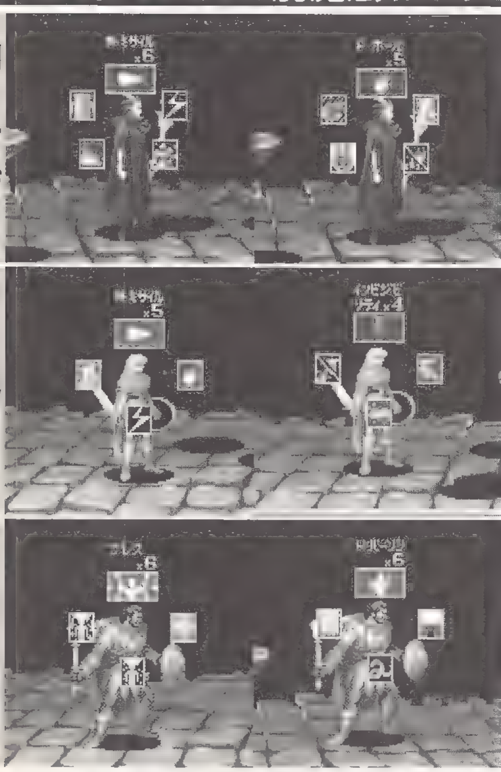

モンスターや宝箱からスクロールを取れば、そのレベルの魔法が1個回復する。

当然決められた回数以上魔法を使用すると、なくなってしまうので消耗品なのだが、失った魔法力を回復するには2つの手段が存在する。

1つ目はモンスターや宝箱からスクロールアイテムを入手する方法。スクロールを取れば、そのスクロールに書かれているレベル分の魔法が1個回復する。スクロールは、レベル1～9まであり、それぞれのレベルに応じて魔法力が回復するのだが、自分がまだ覚えていない魔法レベルのスクロールは取っても意味がない。

キャラクター別魔法サークル

M・ユーザー
エルフ
クレリック



アイテムサークル

各キャラクターの魔法使用レベル

	M・ユーザー	エルフ	クレリック
Lv1	M・ミサイル	M・ミサイル	
Lv2		インビジビリティ	ブレス H・パーソン
Lv3	F・ボール L・ボルト	F・ボール L・ボルト ヘースト	ストライキング C・ライト
Lv4	I・ストーム W・ファイア	I・ストーム P・アザー	S・スネークス CSW
Lv5	C・エレメンタル C・キル	C・エレメンタル	I・プラーグ CCW
Lv6	F・ストーン P・イメージ		
Lv7	R・グラビティ		H・ワード アースクェイク
Lv8			
Lv9	M・スウォーム パワーワードキル		

例えば、C・エレメンタルを覚えていないときに、エルフがレベル5スクロールをとっても意味がないというわけ。また、M・ユーザーのレベル2、エルフのレベル6、クレリックのレベル1などの魔法レベルで存在しないものは取っても意味はない。ちなみに、魔法をつかえないファイター、ドワーフ、シーフは、スクロールを拾おうとするが取ることはできない。

2つ目の回復方法がキャラクターのレベルアップだ。レベルとともに、新しい魔法と回数が増えていくというのは先程語ったが、このときに失われた魔法力も全回復するようになっている。エルフはレベル10でレベルアップが終わってしまうが、それ以後レッドドラゴンまでは、魔法力だけは回復するよう設定されているので心配はない。

魔法回数の上限は9回までとされており、どんなにスクロールをとっても、9回以上増えることはない。また、レベルアップ前にスクロールを取って、規定回数以上魔法が使える場合でも、回数は継続されるので、規定回数に戻ることはないが、回復するまでにうまく使い切るほうがいい。



ボス戦などで、魔法を使い切って、魔法使用回数が0になってしまっても、



ステージクリア後にレベルアップすることによって、魔法力が全て回復する。

魔法の特徴と応用

魔法使用時の大きな特徴として、使えば最優先で発動するということが挙げられる。この特徴を利用すると、緊急回避的な使い方が可能になる。魔法使用中は魔法を唱えたキャラはもちろん、パーティープレイならば別のキャラまでが、完全の無敵状態となる。このことを応用で使えば、落石や火の玉、罠やモンスターの特殊攻撃まで回避することができる。代表的なのがハーピー戦でシャドーエルフ（ドラゴンライダー）が撃ってくるF・ボールや、ドラゴンの火柱や火の玉で、こういった状況を魔法を使って回避するのは非常に有効な手段である。また、この緊急回避方法はなにも魔法に限ったことではなく、各マジックリングや、召喚アイテムなどで代用できるので魔法を使えないキャラでも重要なテクニックといえる。しかし、使う魔法やアイテムによって、多少無敵時間に誤差があるので注意してほしい。このように、魔法にはダメージを与えること以外にも、その特徴をいかした有効な使い方がある。

だが、逆に魔法が封印されてしまう状況というのも存在する。これは、ビホルダーのような特殊なモンスターと戦うときの封印ではなく、純粋に魔法が使えない瞬間が存在する、ということだ。

さて、実際に魔法が使えない瞬間というのは、「モンスターが魔法を使おうとしているとき」である。正確には魔法として扱われている特殊な攻撃をしてきたときだ。

例えば、テルアリン戦で、魔法使用ボタンを押しても魔法が使えず、その直後テルアリンがL・ボルトを使ってくるといった状況が多々あるはずだ。テルアリン以外にも、リッチの魔法、ドラゴンのブレスなど、魔法が使えない場所というのは存在するのだ。逆に、魔法使用ボタンを押しても魔法が使えないということは、モンスターの特殊な攻撃がくるという合図なので、すぐに回避行動をとる必要がある。魔法アイテムを使うときなども同様に使えなくなるので、そんなときには焦らず回避することを考えよう。

以上のように、魔法の特徴を知っていれば、さまざまなことに応用が効き冒険を有利に進めることができるのだ。

魔法の無敵時間を応用する



魔法を使うことでプレイヤー全体が完全無敵になるという特徴は、強力な攻撃に対しての緊急回避にはもってこいの方法だ。レッドドラゴン戦では火柱や落石の回避に効果的。

プレイヤーレベルと魔法使用回数の関係

	プレイヤーレベル	レベルアップポイント	魔法使用回数初期値 Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9
M・ユーザー	Lv14	ゲームスタート時	5		4	4	3	2			
	Lv15	ダークウォーリアorマンスコーピオン	5		4	4	3	2	1		
	Lv16	オーガ兄弟orビホルダー	5		5	4	3	2	2		
	Lv17	リッチ・デイモス	6		5	4	4	3	2		
	Lv18	キメラorブラックドラゴン	6		5	4	4	3	2		
	Lv19	レッドドラゴン	6		5	5	4	3	2		
	Lv20	エザーホーデン	6		5	5	4	4	3		1
	Lv21	ナグパ	6		5	5	4	4	3		1
エルフ	Lv8	ゲームスタート時	4	3	2	2					
	Lv9	ダークウォーリアorマンスコーピオン	4	4	3	2					
	Lv10	オーガ兄弟orビホルダーorグリーンドラゴン	5	4	3	2	1				
		D・ビースト	5	4	3	2	1				
		レッドドラゴン	5	4	3	2	1				
クレリック	Lv12	ゲームスタート時		4	4	3					
	Lv13	ゴブリンウォーマシン		5	4	3					
	Lv14	ダークウォーリアorマンスコーピオン		5	5	3					
	Lv15	テルアリン		5	5	3					
	Lv16	マンティコア		5	5	4					
	Lv17	D・ビースト		6	5	4	1		1		
	Lv18	レッドドラゴン		6	5	4	1		1		
	Lv19	フレイムorフロストサラマンダー		6	5	4	1		2		
	Lv20	エザーホーデン		6	5	4	1		2		
	Lv21	ダークウォーリアII		6	5	5	1		2		
	Lv22	ナグパ		6	5	5	1		2		

魔法使用時の注意

魔法を使うときに注意したいのが、魔法の効果範囲についてだ。全体攻撃魔法や全体補助魔法は気にならないが、効果範囲の限定される攻撃魔法については使用するタイミングが重要になる。

魔法を連続して使う場所はほとんどがボス戦になると思うが、モンスターには魔法の当たり判定のない無敵の瞬間が存在するのだ。基本的には「起き上がりの瞬間」と「ガードした直後」の2つ。特にL・ボルトを使ったときに見られるのだが、D・ビーストのジャンプ中、エザーホーデンの口を開けた瞬間など、いくつかの瞬間には当たり判定がない。また、M・ミサイルは画面上にダウンしているモンスターしかいないときには追尾せず画面外に通過していくだけだし、R・グラビティもダウンしたD・ビーストには効かなかったりと、挙げればきりがないほどだ。

回復魔法も味方にかけるときは、自分との軸が合っていないと相手にかけられなかったりするので魔法は、正確かつ迅速に使うことが大切だ。


全体的にモンスターが起き上がるモーションのときに魔法を発動しても、


モンスターが完全無敵の状態なので魔法を使っても素通りしてしまうので注意！

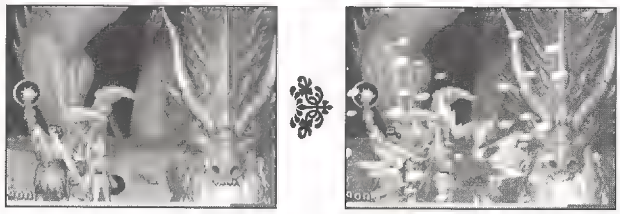
魔法特殊事項

魔法を使うにあたって、少し特殊な状況を紹介してみようとおもう。

まず、先程モンスターが魔法を使ってきたときや、魔法を扱われる特殊な攻撃をしてきたときには、自分の魔法が封印されると紹介した。だが、この封印をとく方法があるのだ。その方法は「敵が魔法を使っているときに、クレリックがターンアンデット（A+B）を使う」のだ。そうするとなぜか魔法使用ボタンが受け付けるようになる。これは、2人プレイのときにしか実用的ではないが、これを使えばレッドドラゴンやシンのブレス中にも魔法を唱えることができるぞ。他に、呪いの剣1を振ってダメージをくらう瞬間、体力が減る前に回復魔法や、ストライキング、インビジビリティをかけることによってダメージを受けずにすむ。これも2人プレイのときのみ使える技なので覚えておこう。


呪いの剣1を振るときのダメージをCSWやCSWリングなどでノーダメージ。

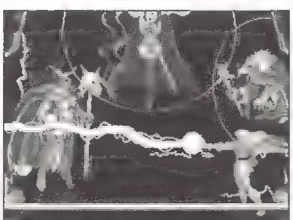
敵の魔法を打ち消す方法


レッドドラゴンのブレスや、魔法攻撃をしてくる間、魔法使用ボタンが封印されてしまうが、クレリックのターンアンデット（A+B）を使うことで、封印を解除できるのだ。

魔法を効率よく使うために

魔法の属性

まず、属性のある魔法は、その属性に存在するモンスターには効かないということ。例えば、火属性のモンスターであるヘルハウンドやフレイムサラマンダーに、火属性の魔法は使ってもダメージを与えることはできない。また、リッチはアンデットモンスターだが、ターンアンデットは効かないし、レベル3までの魔法には完全な耐性があるので、L・ボルトやF・ボールは効かないようになっている。こういった魔法に対して特殊な耐性がある相手には、魔法を選んで効率よく魔法を使う必要があるので覚えておこう。

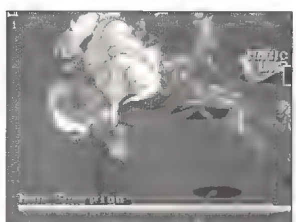

高レベルのアンデットモンスターであるリッチにはL・ボルトが効かない。

魔法の使いどころ

魔法は強力で使用制限のあるものなので、使わずに取っておこうという人が多いと思うが、それでは宝の持ち腐れというもの。大胆かつ計画的に使ってこそ魔法の真価を発揮できるというものだ。

そこで、魔法を効率よく使うための覚えてほしいのが、「レベルアップ前には、惜しまず使え」ということだ。

レベルが上がれば魔力は回復するのでレベルアップする前のボス戦では、魔法をガンガン使っていくのが基本となる。レベルアップするボス戦については、各キャラによって違うので前のページの表を参考にして効率よく使おう。


序盤のレベルアップ場所であるマンスコーピオン戦では惜しみなく魔法を使おう。


レッドドラゴン以降魔法が回復しないエルフはエザーホーデン戦が攻略のカギだ。

「レベルアップ前には魔法を使え」というのは基本なのだがエルフだけは少し特殊で、レッドドラゴンを倒したあとは、サラマンダーからラスボスのシンまで魔法が回復することは無い。こうなるとむやみに魔法を使うわけにはいかず、出し惜しみをしながら計画を立てることが重要になってくる。「べつに死んでもコンチすればいいじゃん！」という人は問題ないが「コンティニューせずにクリアを目指す！」という人には魔力が回復しないのは死活問題だ。

M・ユーザーやクレリックはレベルアップ前には魔法を使い切るぐらいの気持ちでプレイすることを心掛けよう。

Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA™

タワーオブドゥームのヒーローたちのその後の物語…。

リッチ・デイモスを倒した彼らは、デイモスが巨大な計画の一部にしかすぎなかったことも知らずに旅を続けていた。

デイモスは偉大なる君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。

シンはグラントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は、始まりに過ぎなかった。計画はデイモスがダロキン共和国を支配し、シンがグラントリ共和国を支配、さらにはデイモスを通じ、ダロキン共和国をも支配するというものだった。が、デイモスが倒された今、シンはかつて支配することを望んだ、彼の地を罰すると誓うのだった。

名前入力の法則

実用度を兼ね備えたお気に入りの名前を付けて、冒険をさらに楽しもう!

10種類のタイプを知ろう

キャラクターのタイプはA～Jの全10種類。AはよりディフェンシブにJはよりオフェンシブに設定されている。中でも絶対に破壊されない防具を初期装備しているタイプCがオススメで初心者は迷わずこのタイプにしたい。慣れてくれば攻撃力重視や好きなアイテムを狙っていろいろなタイプにしてみよう。

足していくつ?

さて、タイプでいろいろと違うのはわかった。でも、たった1文字の名前なんて格好悪いよね。

そうなると、当然いくつかの文字が並ぶわけで、この場合は決められた計算法によってタイプが決定される。その計算法とは…。

●文字を数値化する

これは表1を参照してくれ。

●1桁になるまで加算

これは複数桁になっても1桁になるまで加算する。つまり、15であれば1+5=6まで。そしたら数値合計とタイプを確認してくれ。好きな名前で好きなタイプを狙ってみよう。

表1 文字列・数値対応表

対応数値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
入力文字列	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	ー	!
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	ヲ	ン	゛	゜
	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ァ	ィ	ゥ	ェ	ォ
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ッ	ャ	ュ	ョ	?

表2 タイプ別ボーナスアイテム一覧

タイプ	A（店で好きな物と交換）	B（スピード）	C（防御1）	D（防御2）	E（耐火）
ファイター	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
クレリック	メダル	ブーツ オブ スピード	司祭の帽子	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
エルフ	メダル	ブーツ オブ スピード	サークレット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
ドワーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
シーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	フード	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
M・ユーザー	メダル	ブーツ オブ スピード	マジカルハット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
タイプ	F（魔法防御）	G（攻撃力）	H（アイテム）	I（アイテム）	J（アイテム）
ファイター	スペルターニング リング	ガントレット	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／石化耐）
クレリック	スペルターニング リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／石化耐）
エルフ	スペルターニング リング	ガントレット	イヤリング（魔法攻）	ブレスレット（武器攻）	ネックレス（魔法耐）
ドワーフ	スペルターニング リング	ガントレット	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／石化耐）
シーフ	スペルターニング リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／石化耐）
M・ユーザー	スペルターニング リング	ガントレット	ロッド・オブ・F	ロッド・オブ・C	ロッド・オブ・L

表3タイプ評価表

数値合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
タイプ	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

表4　各プレイヤーキャラクターのステータス値

ファイター

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	12(+0)	09(FF)	09(+0)	12(G2)	18(+3)	16(FF)
2(B)	14(+1)	09(FF)	09(+0)	14(G2)	18(+3)	15(FF)
3(C)	15(+1)	08(FF)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	15(FF)
4(D)	16(+2)	08(FF)	10(+0)	11(G2)	17(+2)	14(FF)
5(E)	17(+2)	07(FF)	11(+0)	10(G2)	16(+2)	14(FF)
6(F)	18(+3)	07(FF)	11(+0)	08(G2)	15(+3)	14(FF)
7(G)	18(+3)	06(FF)	12(+0)	07(G2)	14(+1)	13(FF)
8(H,I,J)	18(+3)	06(FF)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	13(FF)

ドワーフ

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	14(+1)	08(OO)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	12(FF)
2(B)	15(+1)	08(OO)	09(+0)	11(G2)	18(+3)	11(FF)
3(C)	16(+2)	07(OO)	09(+0)	10(G2)	17(+2)	11(FF)
4(D)	17(+2)	07(OO)	10(+0)	10(G2)	16(+2)	10(FF)
5(E)	17(+2)	06(OO)	11(+0)	09(G2)	15(+1)	10(FF)
6(F)	18(+3)	06(OO)	11(+0)	08(G2)	14(+1)	10(FF)
7(G)	18(+3)	05(OO)	12(+0)	07(G2)	18(+3)	09(FF)
8(H,I,J)	18(+3)	05(OO)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	09(FF)

クレリック

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	12(+0)	12(FF)	10(+0)	12(G2)	18(+3)	18(FF)
2(B)	13(+1)	12(FF)	10(+0)	10(G2)	16(+2)	18(FF)
3(C)	13(+1)	12(FF)	11(+0)	09(G2)	16(+2)	17(FF)
4(D)	13(+1)	12(FF)	11(+0)	08(G2)	16(+2)	17(FF)
5(E)	16(+2)	12(FF)	11(+0)	07(G2)	14(+1)	16(FF)
6(F)	16(+2)	12(FF)	12(+0)	07(G2)	13(+1)	16(FF)
7(G)	16(+2)	12(FF)	12(+0)	06(G2)	13(+1)	15(FF)
8(H,I,J)	18(+3)	12(FF)	12(+0)	06(G2)	12(+0)	15(FF)

マジックユーザー

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	09(+0)	15(FF)	14(+1)	12(G3)	16(+2)	16(FF)
2(B)	09(+0)	15(FF)	14(+1)	11(G3)	13(+1)	15(FF)
3(C)	10(+0)	16(FF)	14(+1)	10(G3)	13(+1)	14(FF)
4(D)	10(+0)	16(FF)	14(+1)	09(G3)	13(+1)	14(FF)
5(E)	13(+1)	17(FF)	14(+1)	09(G3)	09(+0)	14(FF)
6(F)	13(+1)	17(FF)	14(+1)	08(G3)	09(+0)	14(FF)
7(G)	13(+1)	18(FF)	14(+1)	07(G3)	09(+0)	13(FF)
8(H,I,J)	16(+2)	18(FF)	14(+1)	06(G3)	09(+0)	13(FF)

エルフ

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	09(+0)	18(OO)	12(+0)	15(G2)	18(+3)	15(FF)
2(B)	11(+0)	17(OO)	12(+0)	15(G2)	16(+2)	14(FF)
3(C)	13(+1)	16(OO)	12(+0)	15(G2)	16(+2)	14(FF)
4(D)	14(+1)	16(OO)	12(+0)	14(G2)	14(+1)	14(FF)
5(E)	14(+1)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	13(+1)	13(FF)
6(F)	16(+2)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	13(+1)	13(FF)
7(G)	16(+2)	15(OO)	12(+0)	14(G2)	10(+0)	13(FF)
8(H,I,J)	18(+3)	14(OO)	12(+0)	14(G2)	18(+3)	12(FF)

シーフ

TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
1(A)	09(+0)	09(OO)	09(+0)	18(G1)	16(+2)	05(FF)
2(B)	10(+0)	09(OO)	09(+0)	18(G1)	16(+2)	05(FF)
3(C)	13(+1)	10(OO)	09(+0)	17(G1)	16(+2)	06(FF)
4(D)	13(+1)	10(OO)	09(+0)	17(G1)	13(+1)	06(FF)
5(E)	14(+1)	11(OO)	10(+0)	16(G1)	13(+1)	07(FF)
6(F)	16(+2)	11(OO)	10(+0)	16(G1)	13(+1)	07(FF)
7(G)	16(+2)	12(OO)	11(+0)	15(G1)	09(+0)	08(FF)
8(H,I,J)	17(+3)	12(OO)	12(+0)	15(G1)	09(+0)	08(FF)

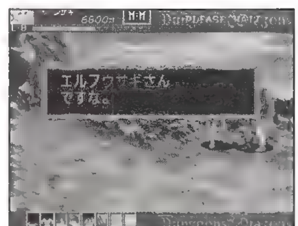
※ステータス値略字／STR：ストレングス、INT：インテリジェンス、WIS：ウィズダム、DEX：デクスタリティ、CON：コンスティチューション、CHA：カリスマ
※TYPEはネーミング時に表示されるTYPEと同様
※ストレングス…M・ユーザーの場合、ステータス上では5程度だが、ゲームとしての調整を内部的に行っている
※インテリジェンス…ゲーム中では、怪物文字を読める（OO）か読めない（FF）かのみ
ドワーフの場合、インテリジェンスは低いが特殊言語の特性がある
M・ユーザーの場合、インテリジェンスは高いが、怪物文字は読めない
※ウィズダム…ゲーム中では「根性値」として関係する
シーフの場合、実際のステータス上では低いが、バランスを取るために内部的に高い数値になっている。コンスティチューションも同様
※デクスタリティ…行動スピード値（キャラクターの送りパターンが早い）
移動スピード値が速い（グループ1、2、3の3つに分かれる）
※カリスマ…基本的にゲーム中では何も影響しない（FF）

ストレングスと根性値

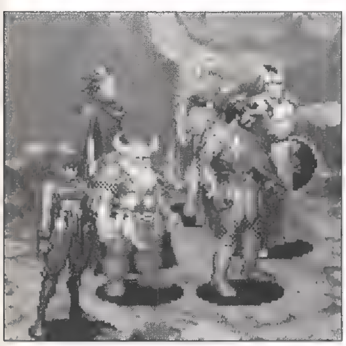
いろいろとあるステータス値ではあるが、重要なのはストレングスと根性値の関係になる。ストレングスは単純に攻撃力を上げ、根性値は瀕死のときに踏ん張れるかの値。

やはり一番効果を感じるのがネームエントリー後のゴブリン。例えば、タイプCだと斬り攻撃を3回行ってわずかに残った体力が、タイプDにしたらピッタリ倒せたりする。こうなると、「おっ強くなっているなぁ」と認識できる。ちょっと嬉しい。

あと、根性値はもともとキャラクターで高く設定されているかどうかも関わってくるので無理に上げてもあまり効果は感じない。それならば、タイプCで防具を装備したほうがいいのではないかという見解になる。あとはプレイヤーの好みだね。

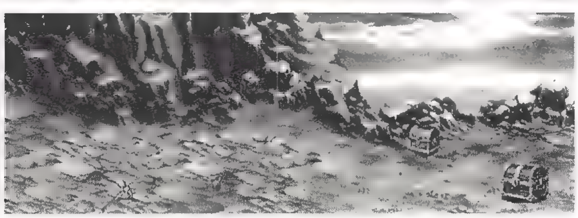


好きな名前が何タイプなのか。好きなタイプの気に入った名前を探すか。



セイブルタワーの戦いから2年。新たにマジックユーザー、シーフという仲間を加えたパーティーは、再び長い道のりに旅立つことになった。さあ、冒険の始まりである。数々の強敵に屈することなく、女王シンを打ち破るのだ。

開幕



さあ、旅立ち

ここからが長い旅になるであろうはじめの1歩である。気合を引き締めて困難な道のりに備えよう。

まずは開幕からネームエントリーまで。まあ、気を引き締めろと言ったばかりではあるが、これといって問題はなく軽い肩ならしといったところか。ゴブリンがぱらぱらと出てくるぞ。

ただ、マジックユーザーだけはここからでも気合を入れてほしい。ザコはすべてがライバルだが、その中でもゴブリンはイヤな部類。それがマジックユーザーのつらいところでもある。

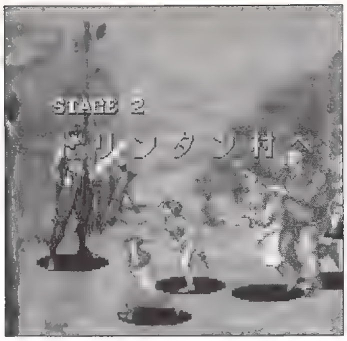
あとは突進してくるゴブリンのリヤカーを壊していけばこの面はクリアとなる。なお、リヤカーにはひかれないので積極的に壊しにいける。



まずはゴブリンで肩慣らし。こんな相手じゃ暖気にもならないかな。

トリンタン村へ～VSゴブリンウォーマシン

さらわれた村人を救ったパーティーの一行はトリンタン村へ到着した。しかし、そこはすでにモンスターの巣窟。至るところにゴブリンがはびこり、スケルトン、オウルベアもいる。君たちはそのモンスターを退治し、ゴブリンウォーマシンを撃破せよ。



トリンタン村



敵の種類も増えてくる

このトリンタン村からいちおう本格的になってくる。最後にはゴブリンウォーマシンというボスが登場するし、隠し部屋も存在する。

さて、初めはあいさつ代わりにゴブリンが出てくる。だが、その前に下にあるお金を忘れないように。ちょっと隠れているぞ。ついでにもうちょっと進んだところにもある。

で、ゴブリンをサクサク進むのもいいが、あまり行き過ぎてしまうとノール（斧）が出てくる。同時に相手にすると囲まれて危険なので慎重にいこう。そして、このノール（斧）が出てきたら進むのをやめて隠し部屋に入ろう。

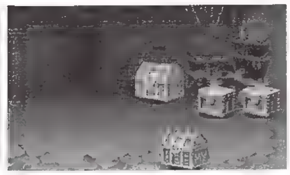
中に入るとスケルトンが相手だ。飛びかかってくる攻撃には十分注意しながら戦い、まずは一掃してから宝箱を物色しよう。鉄の宝箱はトラップがかかっていれば後方に回り込み、トラップを発動させて開ける方法を使っていく。これは先の面でも使用するぞ。

なお、この方法はマジックユーザーでは使用できず、シーフであれば正面から開けられるので必要ない。



カギがかかっている宝箱はトラップを発動させて開けるといい。

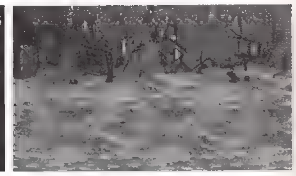
隠し部屋1

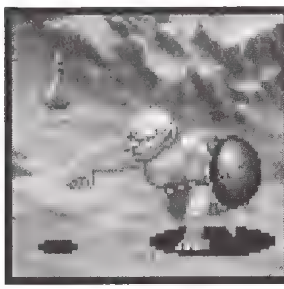


そして、外に戻ると大きい宝箱にイフリートボトルが確定で入っているので取っておくこと。なお、ここで高確率でカギが出てくるが、このカギはハーピー面のポーション（小）用に使ったほうが賢明。

で、ちょっと進むとお金とポーション（小）が落ちているが無防備に突っ込むとオウルベアが待ちかまえているので注意。そのあとは、再びゴブリンがばらばらと現れつつ、左、右の順番でノール（弓）が出現。このあたりのポーション類は体力に余裕があれば取らないようにしてゴブリンウォーマシンに備えよう。

VSゴブリンウォーマシン





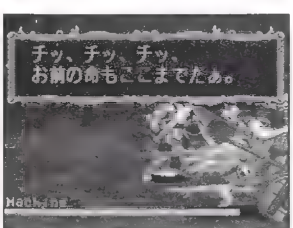
ゴブリン
GOBLIN

ザコと言えばコイツかな、というくらい頻繁に出てくるのがゴブリン。じつはシャドーオーバーミスタラで初登場。ゲーム上では長～いつき合いになる。また、生意気にもオイルや石を投げてくるので離れているからといって安心してはいけない。横軸が自キャラと合っていたら上か下へずらしたほうがいい。ちなみに赤い帽子のゴブリンがキャプテンを務めている。

VSゴブリンウォーマシン

最初のボスとはいえ強敵。しっかりとコツをつかまないと大ダメージを受けるぞ。

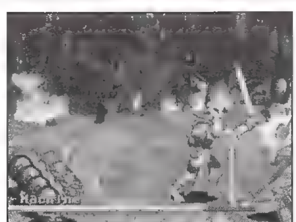
まず開始直後は下の写真の位置でスタンバイしてくれ。いわゆる軸ずらしで、相手の攻撃は当たらないがこちらの攻撃は当たるというやつ。まずはこのスタートだ。



ボス本体のやや上に軸をずらす。アクションゲームの基本中の基本。

そして、この軸ずらしはゴブリンウォーマシンが左右に突進しているときにもできるようになってほしい。理由はこの方法が一番手っ取り早くゴブリンウォーマシンを止めるやり方だからである。

また、ゴブリンウォーマシンの原動力は後ろから押している4匹のゴブリン。こいつらを速やかに倒して戦車の足を奪いたい。じつはこれができれば理想的で、軸ずらしでゴブリンウォーマシンの横から積極的に後方のゴブリンを狙っていこう。これが成功すれば一気に倒すことだって夢ではない。



ゴブリンウォーマシンはじつは人力車（？）回り込んで一掃だ。

ほかに、ゴブリンウォーマシンの誘導にも触れておこう。最初に述べた軸ずらしだけでは正面同士のぶつかり合いでは不十分である。もし、ゴブリンウォーマシンが一番上のラインを走っていたら軸ずらし法はまったく意味をなさず、いとも簡単にひかれてしまうことになる。

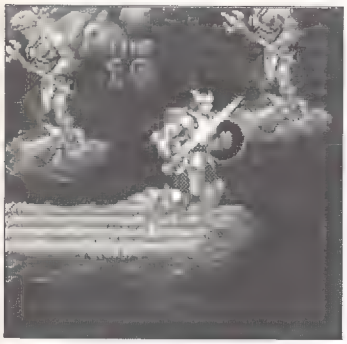
そうならないためにも、あらかじめ下のライン、できれば一番下のラインで待ち受けておく。そして、現れそうなタイミングで上に移動し軸ずらしのポイントに入る。もちろん、間に合いそうになかったら避けることに専念する。

あとは、オイルを置いておくと突進を止めることができるのでオススメ。これなら落ち着いて見極められる。

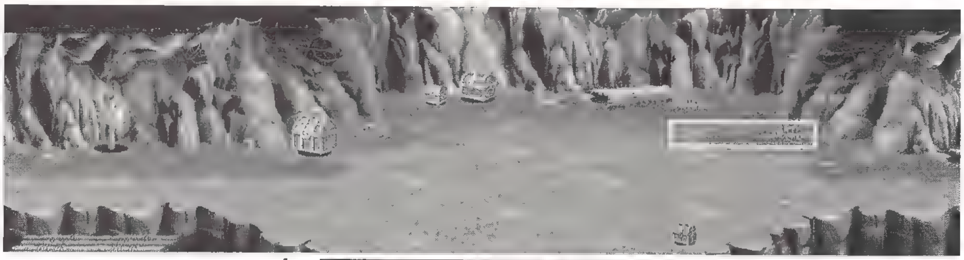
ほかに、マジックユーザーであればプロジェクトイメージを使ったり、エルフも含めれば攻撃魔法は次のマンスコーピオンであまり使用しないM・ミサイルあたりを軽く使ってもいいだろう。

激流・ベスビア川を下れ!!〜

トリンタン村で戦いの疲れを癒やした君たちは、最近モンスターたちが急増していることを知らされると同時に、ダグラントリ公国へ向かってくれと頼まれた。そして、選んだルートはベスビア川の激流。長い旅先を考えればこのルートが正解であろう。



VS マンスコーピオン



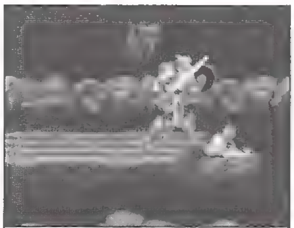
ベスビア川がおすすめルート

戦車・ジャガーノートに行かず、こちらのベスビア川に来るメリットはいくつかある。まず、単純にマンスコーピオンのほうがダークウォーリアーⅠより楽。これは一度行ってみれば疑いの余地なし。そして、もうひとつはお金がたくさん手に入るからだ。

これは長い冒険を乗り越えていくうえで重要なことで、LBリング、CSWリングなどの強力かつ必要不可欠なリングの数が圧倒的に多く保有できるようになる。

お金を集めるぜ

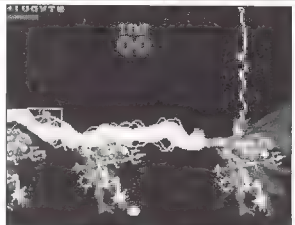
ということで、ベスビア川のルート解説に入っていこう。当然、なるべく敵にぶつからず、お金をたくさん集められるかがポイントとなる。よって、可能な限りたくさんの敵をなぎ倒し…というコンセプトでプレイしたい場合にはやや物足りないことを断っておく。



ガッチリお金を集められるベスビア川。取れるものは取っておく。

さて、初めは上のルートを狙っていく。もちろん下のマップを参照しながら読んでいってほしい。○で囲んであるトログロダイトは、どうしても避けることができない。

ここは、2体登場したあと3体登場で計5体。マジックユーザーでつらいと感じたのならば、L・ボルトを使ってもいい。



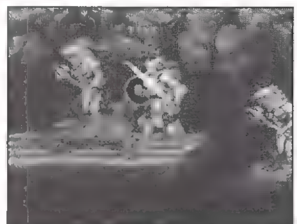
強敵のトログロダイト。魔法を使ってもいいだろう。

あとは、そのまま真っ直ぐ移動すれば前半部分は終了。トログロダイトでやや時間がかかるとブラックドラゴンが現れるが逃げ切れる。

ではここからは後半部分を。まず、トログロダイトが平行に並んでいる間を抜けたら上に移動する。そして、お金を5回ゲットしたらレバーを真下に入れる。マップで言うと☆の部分だ。

その後、トログロダイトにぶつかりそうになったらレバーを斜め後ろに入れて減速しつつ下へ移動する。まあ、これで敵にぶつからないわけだが、言葉だけではなかなか伝わりにくい。何度も練習してコツをつかんでほしい。ちなみに、ここは初めのトログロダイトと同じパターンで5体出現する。難度的には変わりはないので落ちついて対処しよう。

あとは再びトログロダイトの間を抜け、やや減速していちばん下へ。あとは問題なくそのまま直進して後半部分終了。がっちりお金をゲットして軽く金5000は増えることになる。

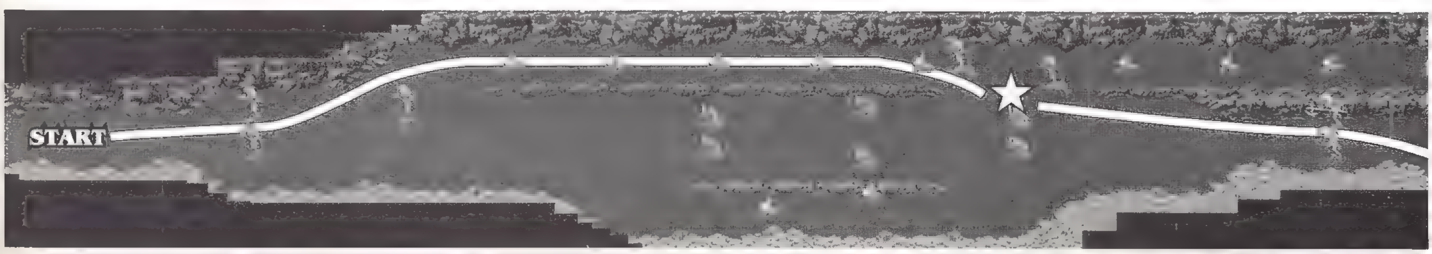


このあたりでレバーを斜め下へ。早すぎても当たってしまうぞ。

ベスビア川を下れ1



ベスビア川を下れ2



まずは小サソリ

まず、本命のマンスコーピオンの前に小さなサソリが数匹現れる。なかなかこいつらが好戦的で、来るかな？と思ったころには自キャラめがけて突進していることがある。

よって、サソリの位置や動きをいちいち確認せずに、剣を振っていたほうがいい。あ、そうそう。大事なことを忘れていた。

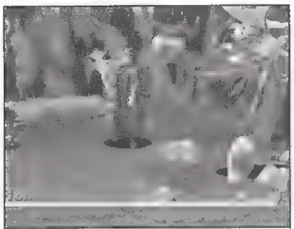
じつは、このVSマンスコーピオンのステージは、画面左半分のところでは立ち止まると落石で、後戻りすると槍が飛んでくる。これはボスが出てくるまで効いているトラップなので注意したい。さらに、一度発動すると前に進まないと止まらないぞ。

で、話を小さいサソリに戻そう。つまり、こいつらを相手にするときは上下に動きながら斬らなければならない。マジックユーザーはダッシュジャンプでやり過ごしてもいいだろう。

その後、上の2つの宝箱を開けたら、落石と同時に再び小さいサソリが降ってくる。今度はぜんぜん怖くないのでサクっと倒し、鉄の小さい宝箱をトラップ解除で開けられるか確認してボスに備えよう。

VSマンスコーピオン

ボスであるマンスコーピオンは、右へ移動すると突然現れる。左のページの太線にいるといきなりダメージをくらってしまうので、そのラインより上の位置でボスを出すようにしよう。理由はそのほうが断然追い打ちがやりやすいからである。



右から出てくるマンスコーピオン。ぶつからないように注意しよう。

まず基本パターンとしては、ダウンさせたいので斬り攻撃→ダッシュ必殺技をヒットさせたい。不安であればイフリートボトルを使用してもいい。ほかにエルフなら魔法でもOK。マジックユーザーなら魔法1択となる。

そしてダウン状態のマンスコーピオンに追い打ちを入れる。このとき、マジックユーザー以外は横から追い打ちしマンスコーピオンが起きあがったのなら、そのまま通常の斬り攻撃になっていることが望ましい。もちろん、すかさずダッシュ必殺技で再びダウンを奪う。

つまり、斬り攻撃→ダッシュ必殺技→追い打ち→自動で斬り攻撃→ダッシュ必殺技と続くのが基本パターン。このとき、わずかに上に軸をずらしておけば完璧となる。

ただ、そんな簡単にハマれば苦労しないので、崩れたときのフォローを書いておこう。

まず追い打ち中に背後にザコがいた場合は、放っておくとダメージをくらい続けるのでダッシュ必殺技で移動する。ちょうどマンスコーピオンの反対側へ回り込む感じを想像してほしい。



ザコがうざいときはダッシュ必殺技で移動する。

あと、鎌を投げられた場合。これはマンスコーピオンの元へ戻るまでしゃがんで我慢するしかない。間違っても魔法を使ってはならず、鎌が浮遊していて結局マンスコーピオンに近づけないからだ。

ほかにやっかいなのが大きくジャンプされたとき、起き上がりなどにこのパターンで逃げられることが多いのだが、このあと着地と同時に周りに爆発が起きる。

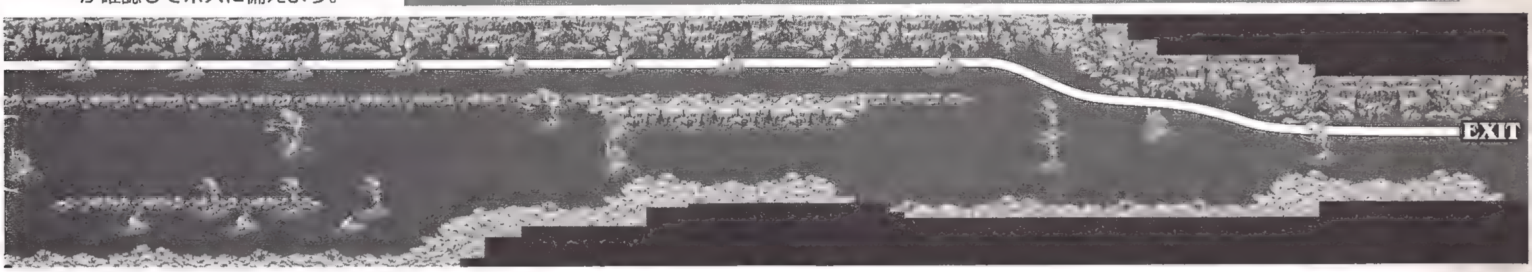
回避法としては単純に攻撃魔法がいい。ただ、マンスコーピオンは高くジャンプしているので、C・エレメンタル、I・ストームなどの全体魔法が安全。肉弾系のキャラクターは無敵のある危険回避技か単なるジャンプで回避する。

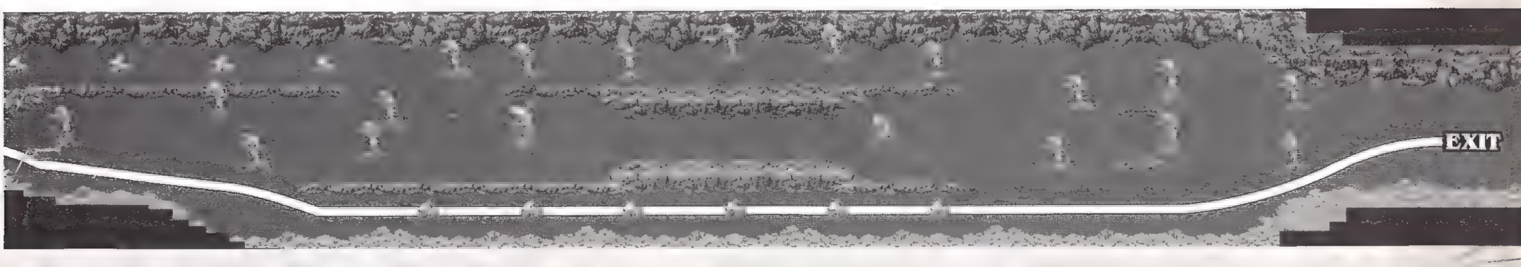
パーティープレイでは？

なんとパーティープレイでは、マンスコーピオンが2体登場する。

2体のマンスコーピオンに対しては、まず緑色をしているほうを最優先で倒すことを心がける。理由は緑色のほうが体力が少ないからだ。

で、開幕は全体魔法かイフリートボトルを使用して両方にダメージを与えつつダウンを奪う。あとは、基本的に同じなのだが、ある程度の無茶をしてもOKなので緑色のマンスコーピオンを集中攻撃する。さすがに2体同時の状態を長く保たれるのはつらい。

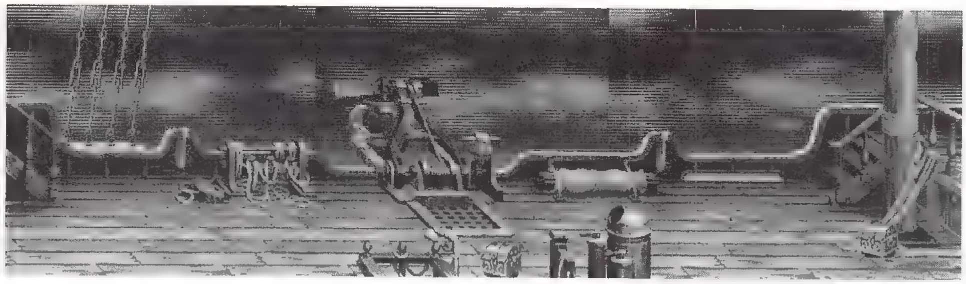






グラントリ公国に到着した君たちを待っていたのは王子マラキー・ドゥ・マライ。各国の急変を感じ驚嘆しながらもシャドーエルフの活発な動きに不安を感じていた。さっそく飛行船を用意したマラキー・ドゥ・マライは君たちに探索を願い出る。

飛空挺〜vsハーピー



装備を充実させてから

まず、ここに来る前にショップがあるので、オイル、ダガー、ハンマーをすべてMAXで買っておこう。ただし例外ありで、ドワーフのダガーはなくてもよく買うならアロー。もちろん、マジックユーザーのハンマーとクレリックのダガーはあきらめること。

そして、始まったらすかさずダガーかM・ミサイルにあわせつつシャドーエルフ（剣）を迎え撃つ。このとき、ファイター、エルフ、シーフは画面端を背にしてその場で剣を振っていれば基本的には問題ない。まあ、心配なら軸をずらしつつ対処すること。

ほかに、マジックユーザーとクレリック、それにドワーフあたりも対空性能が乏しいので、確実に軸をずらして対処したい。慣れてきたらくぐるようにシャドーエルフ（剣）をかわしてもいい。

ここで3体いるシャドーエルフ（剣）のうち、2体を倒すとシャドーエルフ（ワイバーン）がやってくる。こいつを倒せ

vsハーピー

ハッキリ言って強敵。前半のヤマ場はまさにここ。各キャラともしっかりとした型をつくらないとアッという間にやられてしまうぞ。

まず初めは下の写真の位置がオススメ。横軸を合わせてスタンバイしておこう。すると右側にハーピーが降り立つ。



自キャラがここならハーピーはここに降りてくる。落ち着いて待とう。

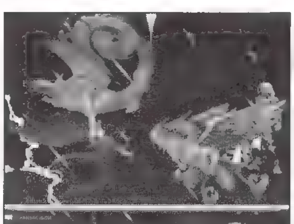
開幕ラッシュ

ダガー組のファイター、エルフ、シーフ、マジックユーザーは全弾をハーピーにたたき込む。ほかにドワーフはタイミング良くダッシュ必殺技→対空必殺技で大ダメージを狙う。残るクレリックはダガーがないため、最初からハンマーでのスタートとなる。

で、ダガーを撃ち込んで基本連携でダウンを奪ったのなら、すかさずハンマーに合わせる。持てないマジックユーザーはC・エレメンタルに合わせておく。ただし、ドワーフは思い切って百烈斬りで一気に勝負をかけてもいい。

ダウンさせて追い打ちが基本

ここからが対ハーピー基本パターンで、ダウンしているハーピーに追い打ちを1、2回、起き上がりそうなところにハンマーを投げつけて再び追い打ち。あたかもハーピーが起きあがれないようになれば理想的である。ここでハーピーが起き上がり、かつ斬り攻撃がヒットしていれば、ダッシュ必殺技に移行して再びダウンを奪おう。



追い打ちを行いつつハンマーも投げておくこと。逃がさないのが理想。

ただ、ハンマーはハーピーに飛び立たれてしまったときの重要な飛び道具。マジックユーザー以外は飛びかかってくるハーピーに対して使っていく。ケチらず使い過ぎずのバランスが難しい。

再びダウンさせるには…

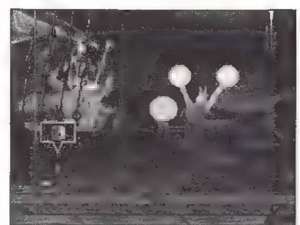
ここで、ハーピーに飛び立たれてしまったときの対処法を全キャラでまとめておこう。その前に、アイテムでハンマーがあれば最優先で使ってよく、イフリートボトルに関しても自分の判断で使っていい。

●ファイター
これはもう対空必殺技が信頼大。横軸はハーピーのほうから合わせてくることが多いので、姿が見えなくなってチョットしたら置いておく感じで出してみる。

●クレリック
じつはダッシュジャンプ攻撃がかなり強力。当たり判定が非常に強いので信頼性は高い。あと、さりげなくC・ライトが有効。

●エルフ
攻撃魔法が使えるキャラクターはあまり問題ない。I・ストーム、M・ミサイルと優秀な魔法がそろっている。

●ドワーフ
クレリックのようにダッシュジャンプ攻撃を使いつつ、着地に対空必殺技を使うのがポイント。どちらかは当たるだろうと、あいまいな感はあるが結果的には効率がいい。



やはり全体に影響を及ぼす魔法は頼りになる。迷わず使っていこう。

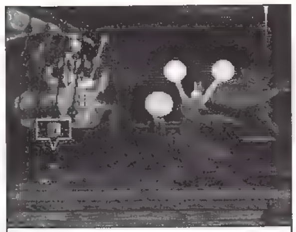
●マジックユーザー
何も言うことはない。C・エレメンタルを右向きで使うことさえ間違わなければ、圧倒的な魔法で押し切れる。どちらかと言うとシャドーエルフ（剣）のほうがライバルか？

●シーフ
タイミングがやや難しいが、対空必殺技の大オイル部分を当てていくのがいい。上空から襲いかかってくるところへ早めにまいておく。



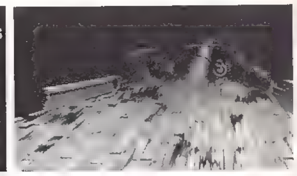
シャドーエルフ
SHADOW ELF

シャドーオーバーミスタラに登場するシャドーエルフにはさまざまタイプが存在する。剣、弓、槍、ワイバーンだ。基本的には剣タイプが主力という感じで、いきなり現れては上空から攻撃してくるためプレイヤーを苦しめる。対空性能の乏しいキャラクターは軸をずらしながら慎重に戦う必要がある。弓と槍に関しては、あらかじめ先読みで倒したほうが賢明だ。

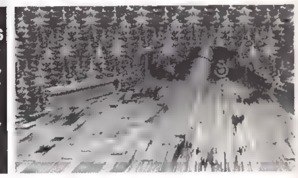


シャドーエルフ(ワイバーン)にはM・ミサイルのみ有効となる。

vsテルアリン1



vsテルアリン2



るのはM・ミサイルのみなので、基本的には「出てきてから」右端へ移動する。するとシャドーエルフ（ワイバーン）の攻撃は届かない。

そのとき、1体のシャドーエルフ（剣）に注意しつつ右端の鉄の宝箱を開けてポーション（小）を出しておこう。体力が減っていたら取ってしまってOK、余裕があれば残しておく。その後ほとぼりが冷めたら再び左端へ移動する。

すると今度は、3体中1体を倒すとシャドーエルフ（ワイバーン）が出てくる。同じようにM・ミサイルを撃ち込むか右端へ回避。シャドーエルフ（剣）を全部倒せばハーピーの登場だ。

vsテルアリン

ハーピーを倒したあとは、休む間もなくテルアリンとの戦いになる。ある程度はハーピー戦で傷ついていると思うので慎重にいきたい。

まず最初の仕事は4体のスケルトンを倒すこと。まだテルアリンは現れていないのであわてる必要はない。

そして、テルアリンの現れる場所はズバリ写真の位置。ここ以外はないので覚えてしまおう。なお、各キャラの基本連携でいつも通りダウンさせるわけだが、もしダガーが余っていればダガー→基本連携とつないで少しでもダメージをかせいでおく。



テルアリンは必ずここに出現。始まったら背後から攻撃しよう。

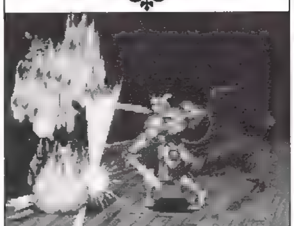
オイルの使い方

ここではテルアリンに対する有効なオイルの使い方を解説しておこう。対テルアリン戦はこれが主なダメージ源なので必ずマスターしてほしい。

まず、テルアリンをダウンさせたらオイルを置く。ダウンしたばかりのテルアリンは、このオイルで燃えるわけだ。そこで、再びオイルを置くのだが、このオイルでテルアリンは燃えてくれない。燃えている炎に重なってダウンしているのだが、実際には無効化されている。



テルアリンが倒れているところにオイルを置いても燃えないが…、



追い打ちを行えば燃えてくれる。しかも両方のダメージが加算。

そこで、ダウンしているテルアリンに追い打ちを行うと攻撃がヒットすると同時に火が付き両方のダメージが加算される効率のいい方法だ。

細かい注意点としては、追い打ちをするときに攻撃がスカらないためにも連打したほうが安全であること。マジックユーザーはしゃがまなければならないこと。画面の右端にテルアリンを追い込むとやりにくいことが挙げられる。あとは、横軸をしっかり合わせて落ち着いて行えば問題はない。

オイルでフィニッシュが理想

テルアリンは残り体力が半分かそれよりやや多いくらいで倒したことになる。だが、1ゲージ弱くらいでかけてくる魔法ヘーストはできれば避けたい。

そうならないためにも、初めにある程度ダメージを奪っておき、オイルで追い打ちしているところでテルアリンを倒し退却させるダメージ調整がほしい。

まず、完璧を期するならテルアリンがアニメイトデットの魔法を唱えるまで、基本連携でダメージを奪っておきたい。そして、スケルトンを一掃してからテルアリンをダウンさせ、オイルの追い打ちを使っていく。



体力をすべて奪わなくてもテルアリンを倒したことになる。

ただ、これだともう一度スケルトンと戦わなければならず、さらにテルアリンもフィールド上に存在する。やや難しいし時間も気になる。

もうひとつのやり方は、基本連携を2回使ってダメージを与えたらオイル攻撃を開始する。アニメイトデットを唱えられる前にダメージを奪えるだけ奪っておく方法だ。

これのデメリットとしては先ほど述べたヘーストを唱えられてしまう可能性があり、そうなるとゴリ押しで倒さないといけない。まあ実際は、ヘーストも必ず唱えてくるわけではないので意外にすんなりいけてしまうこともある。

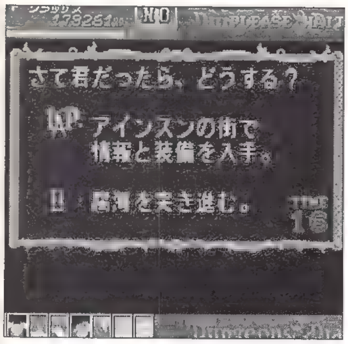


すぐにオイルを使用せず、ある程度はダメージを奪っておきたい。

どちらの方法を選択するかはプレイヤーの判断に任せよう。もちろん、魔法が使用できるキャラであればそれでフォローすること。クレリックはH・パーソンが有効だ。

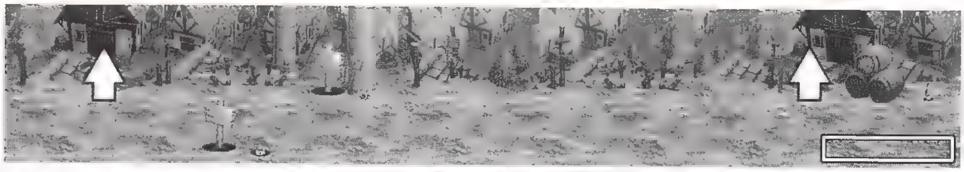
なお、時間をかけ過ぎてしまうと腐海コースしか選択できなくなり、アインスンのルートが選べなくなってしまう。

〜情報を求めて・アインスンの街〜



飛行船は落下し不時着を余儀なくされた。船上でテルアリンに苦戦はしたもの謎のシャドーエルフに助けられた君たちは、地図で本拠地をつきとめることに成功する。そしてルートは2つ。アインスンで情報と装備を充実させることを選択する。

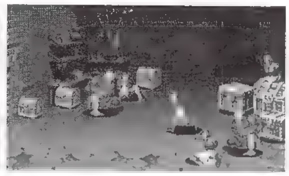
アインスンの街



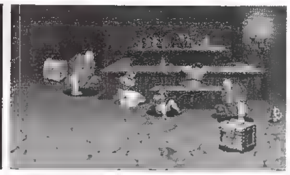
隠し部屋1



隠し部屋1－奥



隠し部屋3



腐海との2択かエルフがいれば3択になるルート。難度的には腐海より厳しいという声もあるアインスンだが、お金はいちばん多く手に入る。

また、このあたりからヘルハウンドが頻繁に登場してきたり、宝箱の数も増えかなり本格的になってくる。強敵も多いがポーション（大）もあるので難なく乗り越えたい。

まずは隠し部屋へ

初めはコボルドが数匹でてくる。適当に相手してさっさと隠し部屋に入ってしまおう。あまり進みすぎてヘルハウンドが出てきてしまうと戻れなくなってしまうので注意。

じつは中にいるザコはいきなり強敵。ヘルハウンドが3体いる。さらにしばらくするとノール（斧）まで加わり結構ツライ。まあ、ハーピー→テルアリンと抜けられるプレイヤーなら大丈夫だろう。



最初の隠し部屋といってもきっちりと強敵が多い。

また、ここで左側に強く戻ろうとすると本ルートに帰ってしまう。ここはもうひとつ隠し部屋があるので、戻ってしまっては大損だ。十分に注意すること。

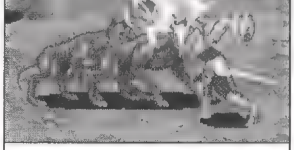
さて、隠し部屋１の奥に入ると今度は敵はいないが、捕獲されている多くの村人とたくさんの宝箱が目に入る。ここはカギを最低でもひとつ残すようにして開けていこう。もちろん､トラップを発動させる開け方を多用していき、開けられないものはあきらめる。

下のラインで戦う

本ルートに戻り、コボルドが残っているのならすみやかに倒し、少し進むとヘルハウンドが2体現れる。ヘルハウンドは左右への突進が鋭く、射程の長い炎も吹くので横のラインを合わせながら戦うのは危険だ。

よって、自キャラは一番下のラインで待ちかまえる。そうすれば、いきなり現れても体当たりされることはなく、いたって安全。

そして、少しずつ上にラインをずらしながらヘルハンドに斬りかかる。お互いの影を見ながら行うといいだろう。そう、軸がずれすぎて空振りするくらいの余裕がほしい。



ヘルハウンドにはじっくりと軸をずらして戦うこと。あせる必要はない。



ヘルハウンドにノーム（斧）まで出してしまうとかなりきつくなる。

また、もう少し進んでいくとヘルハウンド2体、ノール（斧）3体と続けざまに出現する。このような場所では、同時に相手するのは危険なので、敵が出現したら後方に2、3度スライディングして前にスクロールさせないことも重要なテクニック。

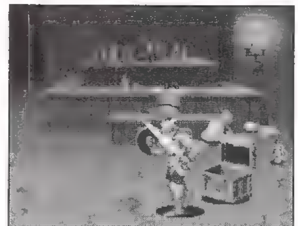
なお、このあたりで左右から計6匹出てきて、いっせいにダガーを投げてくる。一番下のラインであれば問題なく対処できるはずだ。

そして、再びヘルハウンドが現れるが、すべて倒す前に隠し部屋に入ってしまおう。そのほうが安全だ。

ボスの前に態勢を整える

中の強敵はノール（斧）とヘルハウンド。道中を歩んでくれば、もうおなじみのメンツかな。ポーション（大）もあるし体力的には問題ないだろう。

あと、ここにある鉄製の宝箱はカギを使って開けてほしい。わりと多めにお金が入っ



ここの宝箱には多めにお金が入っている。なるべくカギを温存しておこう。

ているぞ。木製の宝箱のほうはクレリック以外はポーション（小）で、レジストファイヤーが確定で入っている。壊れてしまうアイテムではあるが、戦士系なら取ってもいい。



体力回復のポーションも多く出る。ボス戦に備えて回復しておこう。

ここで、隠し部屋から戻ってきてもヘルハウンドがうろうろしていることが多い。下のラインのときと同様に軸ずらしを行って慎重に倒していこう。ここでダメージを受けてしまってはくだらないぞ。

そして、周りが静かになったらオーガ（弟）が登場する。場所は写真の位置のラインで記してあるところで、右側から突進してくる。いきなり体当たりされないように画面の上半分でボスを待とう。注意すること。

VSオーガキラーブラザース

オーガマスターブラザースとの基本戦法は、突進を盾で防いだのち背後から斬りつけるになる。途中のこん棒や拳での殴りはガードに徹し突進を待ったほうが無難。

ただ、盾を装備できないキャラクターはちょっと注意が必要。できる限りの距離をとり、横軸を合わせて突進を誘う。そしてできれば背後に回り込んで基本連携の連続技をたたき込みたい。ある意味ちょっとまわりくどいと感じるかもしれないが、間違っても正面で渡り合ってはだめだ。

そして、ダウンしているオーガの頭部分のほうから追い打ちを行い、オーガが立ち上がっても斬っていたらそのままダッシュ必殺技系でダウンを奪う。

いちおう、定石通りの軸ずらしも悪くはないが、絶対に安全ではない。まあ、ポーション（大）は置いてあるのであまり肩を張りすぎない余裕もほしいところ。

さて、体力ゲージが半分よりやや多いくらいまで減らすと、



オーガ（弟）だけで一気に勝負をかけてもいい。狙うは速攻だ。

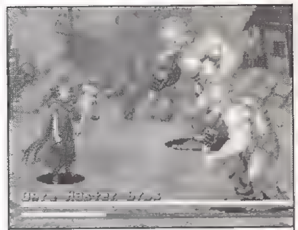
オーガ（弟）が泣きわめきオーガ（兄）が登場する。まあ、何とも可愛いヤツと思うところもあるが、あんな恐ろしい相手が2体になるのだ。これは許せん。

兄貴登場！

その前に、オーガ（弟）に兄貴を呼ばせないで倒す方法もある。キャラによって異なり、H・パーソンで無理矢理起こして殴ったり、ハンマーを使ったり、魔法を使えばそうは難しくない。まあ、攻略するうえで絶対に必要ではないので、いろいろと試してみてくれ。

さて、オーガ（兄）が登場はしたが、オーガ（弟）を再優先で倒し、すみやかに1体にしてしまったほうがいい。もちろん、やり方はいままで通りで、オーガ（兄）がいるため誘導が少し難しくなる。もし、挟まれたら迷わず逃げよう。

なお、マジックユーザーとエルフはここが終わればレベルアップ。こん身の魔法を使って倒していい。とくにL・ボルトは



たしかに2体いるとかなりの強敵である。かなり慎重に相手したい。



ただ、魔法であれば問題ない。まとめて対処できるのも魔法の特権。

2体同時にヒットするので効率がいい。クレリックも次のマンティコアでレベルアップ。H・パーソンを中心に魔法はすべて使ってしまってもいい。

ほかに、オーガ（兄）は投石をよく行ってくるので、エルフのアロー、シーフのスリングは軸ずらしで一方的に攻撃できる。チャンスがあれば狙っていこう。

VSマンティコア

VSマンティコア



腐海のビホルダーかアインスンのオーガキラーブラザースを抜けるとここに来る。いきなり目の前にマンティコアが現れるぞ。

対マンティコアの基本パターンは、斬り攻撃を極力少なくして、すみやかにダッシュ必殺技でダウンさせる。そして、起き上がりに再び斬り攻撃を合わせ、ダッシュ必殺技でダウン。これが理想だ。

ただ、攻撃は必ずヒットするとは限らずガードされてしまうこともある。するとマンティコアは絶対に突進してくるので盾を保有しているキャラはガードする。シーフはややツライがバック転でかわすか軸をずらすこと。マジックユーザーはまったく別の方法なので後述。



対マンティコアには基本は斬りかかる。恐れるな。

また、基本パターンで斬り攻撃を極力少なくしてダッシュ必殺技に移行したいのは、斬っている間でもマンティコアは強引に突進してくることがあるからである。しかし、斬り攻撃を1回でキャンセルするとヒットしているのかガードされているかの判断ができない。このあたりは難しいのである程度は慣れてほしい。

ほかに狂ったように羽ばたき、トゲを扇状にばらまくときがある。これは盾を持っているならガード。持っていないキャラはお約束のBBで回避。あと空中に姿を消したあとは踏みつぶすように突進してくるので、ガードかBBで同じように回避すること。

マジックユーザーは楽

ではマジックユーザーはどのように戦うのか見ていこう。じつはまったく格闘戦を行わずにM・ミサイルとL・ボルトで片を付けられる。危険がほとんど伴わないのでほとんどザコ化できる。

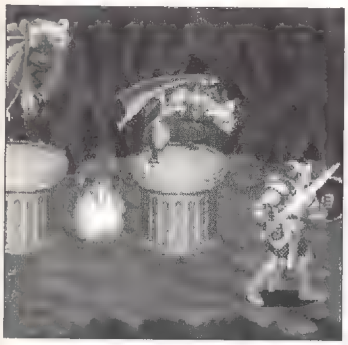
まずはM・ミサイルから使っていこう。マンティコアにはことごとくヒットするのでダメージ効率が高い。ついでにダッシュ攻撃を当てつつ、空中でも殴ってダメージを稼ぐといい。

M・ミサイルを全部使っても体力が残っていたらL・ボルトで仕上げる。いくら相手の体力が少なくても妥協せずにL・ボルトだ。

じつは、M・ミサイルとL・ボルトはどうせリッチ・デイモスに効かないので、途中のガーゴイル用にあればいい。

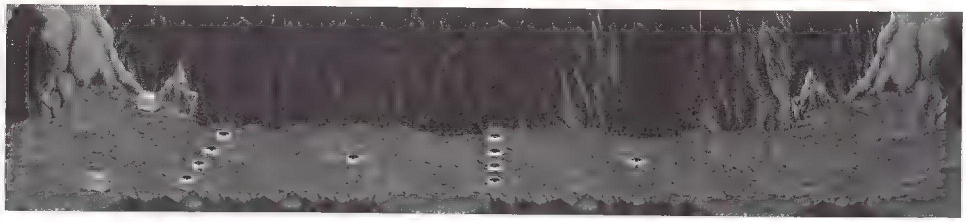


マジックユーザーには心強い味方、M・ミサイルがある。



要塞の門番であるマンティコアを倒した一行は、いよいよ敵の本拠地に乗り込んだ…大樹の大要塞は、ヘルハウンド、ノール（斧）、シャドーエルフ、ガーゴイルなど、かなり数が多い。そして最後に待ち受けるのはアンデットの王、リッチデイモスだ。

大樹の大要塞1



大樹の大要塞2



大要塞内部の通路

前のステージでマンティコアを倒すと大樹の大要塞の始まりだ。スタートするとすぐに2つの宝箱がある。下の宝箱は鉄の宝箱だが、カギはかかっていないので、下から開けるようにしよう。少し進むとスケルトンの一団がやってくるのできっちり倒す。ここは倒さないと先には進めないので、落ち着いて倒そう。M・ユーザーは戦闘がキツイので、ポーション（大）は残しておくといいだろう。

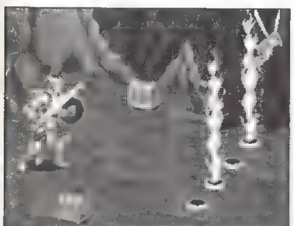
スケルトンを倒したら火柱の前でノール（斧）とコボルト（オイル）との戦闘になる。ここも、2匹のノールが3セット出現するが、倒さないと先には進めないのできっちり倒そう。ここで、ノールを相手にするときは、画面左下のくぼみに立って戦うといい。ここにいればノールが足踏みして止まるので狙いを絞りやすい。M・ユーザーはここで戦えばダメージを受けにくい。

ノールを倒したら、スケルトンが出てくるが、ここは相手をせずに次のエリアへ移動。次はヘルハウンドが3匹出てくるのだが、火のトラップがあるので戦いづらい。そこで1匹ずつ左の広いエリアにさそって丁寧に倒そう。このエリアの中盤には宝箱が2つある。左の宝箱はカギがないと開けられないがカギがあるときには開けておこう。右の宝箱はカギがかかってないので下から開けてもOK。この辺りはトラップが多いので十分注意すること。

次のエリアはこのゲーム初登場のガーゴイルがいる。このモンスターは魔法か魔法剣でないかぎり倒すことはできないので、魔法剣を持っていないファイター系キャラは走って素通りしよう。エルフとM・ユーザーは倒すならL・ボルトの魔法で倒したい。

ガーゴイルのエリアが終わればいよいよボス前だ。最初に宝箱があるのでさっさと開けて中身を取る。取り終わったら、画面端まで一気に走り、画面の右下の位置で左を向く。ここではグールとシャドーエルフが大群でおしよせてくるのだが、この位置で攻撃ボタンを連打していれば、まず攻撃をくらうことはない。全ての敵を倒したら、3つ並んでいる宝箱を上から順に開けていこう。キャラによって出るアイテムは違うが、ポーション（大）は必ず出るのでしっかり取っておく。

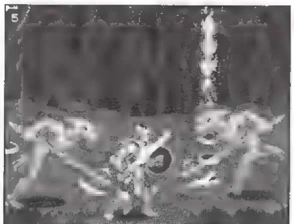
一通り宝箱を取った後は、装備を確認。ファイター系ならマジックアイテム。魔法系なら使う魔法にカーソルを合わせておくのは基本だ。



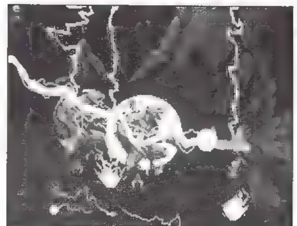
下にある宝箱はカギがかかっていないので、下からでも開けることが可能。



下から開けたあとは、トラップに注意して、いつでも回避できるように。



ノール（斧）を相手にするときには、画面左下のくぼみに入って戦えば楽だ。



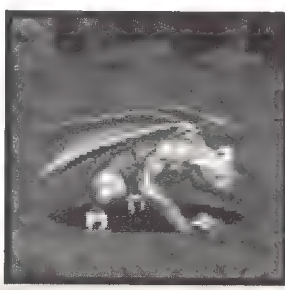
ガーゴイルを倒すなら魔法を使う。ここではL・ボルトがオススメ魔法だ。



グールとシャドウエルフを相手にするときは、まず画面端まで走り、



画面右下の位置で左を向いて攻撃ボタンを押せばまず攻撃をくらうことはない。



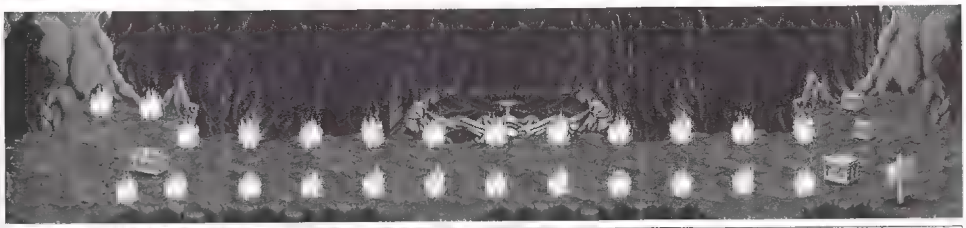
ガーゴイル
GARGOYLE

魔法で生命を吹き込まれた動く石像ガーゴイル。このモンスターを倒すには、魔法か、魔法がかかっている魔法剣でしか倒すことができない。魔法剣での対処法は、石像に縦軸を合わすとガーゴイルが反応するので、動く少し前に縦軸を大きくずらせばいきなり攻撃をくらうことはない。後は、軸をずらして剣を振っていればOK。魔法であれば反応させて、動いたら魔法を使えばOKだ。

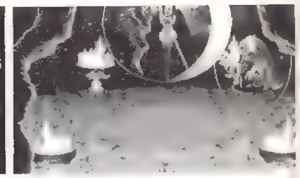
大樹の大要塞3



大樹の大要塞4



VSリッチ



対リッチ・デイモス戦

リッチと戦う前に、リッチの攻撃パターンを紹介すると、

●杖で殴る
●L・ボルト、F・ボール
●ファイヤーウォール
●アニメイトデット
●メテオ・スウォーム

となる。杖で殴る攻撃と、L・ボルト、F・ボールの攻撃は、自分との横軸が合ったときに仕掛けてくる。横軸が合ったときに、リッチとの距離が近いと杖で殴り、遠いと魔法を撃ってくるので横軸を合わせなければOK。

次にファイヤーウォールだが、これはリッチに接近しすぎると出してくる攻撃だ。出してくる状況は、かなり密着していないと出しては来ないが、縦軸が合っているときには、あまり密着していなくても出してくるので注意したい。

アイニメイトデットは、リッチの体力ゲージが残り半分ぐらいになったら仕掛けてくる魔法で「ダァー！」というかけ声とともにグールがにょきにょきわいてくる。しかも、このかけ声のときに、自分はダウンしてしまうのでやっかいだ。しかし、このかけ声のときにしゃがんでいればダウンせず、リッチが「アニメイトデット！」と唱える前に攻撃できれば、グールの出現を止めることができるのだ。



あまりリッチに近寄りすぎるとファイヤーウォールを出すので注意が必要だ。

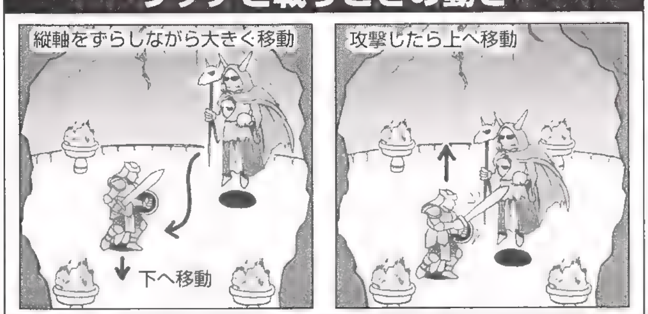
リッチの体力と、唱えるタイミングさえ覚えてしまえば止めることは難しくはないのでぜひ実践してみてほしい。

最後にメテオ・スウォームだが、この魔法はリッチの体力が残り少なくなったときに使ってくるので、注意。だが、画面の一番上か下の軸にいれば隕石は当たらないのでそれほど怖くない。

全ての攻撃方法の対処がわかったうえで、実際に戦うときの動きを紹介すると、縦に大きく軸をずらしたところで、リッチが近寄ってくるのをまつ。近寄ってきたら、攻撃し、ガードされるかノックバックするまで攻撃する。このとき、間違ってもダッシュ必殺技を出してはならない。なぜならリッチに身体が触れると麻痺して動けなくなるからだ。よって、攻撃するときはボタン連打の連続攻撃のみとする。

一連の攻撃が終わったら、また大きく縦に軸をずらして同じことを繰り返せばいい。ここで注意したいのはリッチとの距離で、常に自分の攻撃が当たるギリギリの距離を保たなければならない。速い動きのときには、勝手に自分の目の前まで移動してくるが、ゆっくり動いているときは自分に重なるように移動してくるので、リッチが移動する先と、自分の攻撃が当たる範囲を先読みして行動しなければならない。リッチと重なってしまうと、ファイヤーウォールの餌食になるので気をつけよう。

リッチと戦うときの動き



M・ユーザーの場合

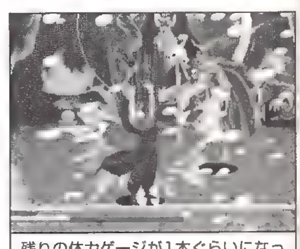
先程紹介したリッチ攻略法でも全く問題はないが、M・ユーザーの場合打撃力が低いので少し攻略が変わってくる。軸を縦に大きくずらしながら戦う方法は変わらないのだが、初めにP・イメージを使ってある程度ダメージを与えるのが有効。このとき毒針でクリティカルが出ればさらに楽になるしオススメだ。さらに、リッチの体力ゲージが残り1本ぐらいまで減ったら、C・エレメンタルとI・ストームを全てつぎ込めばそれだけで倒せてしまうのだ。



完全無敵のP・イメージを使ってある程度ダメージを与えればあとが楽になる。

リッチがアニメイトデットとM・スウォームを唱えたときは魔法を使えないが、終わったらまた魔法を唱えればいいので全く問題はない。

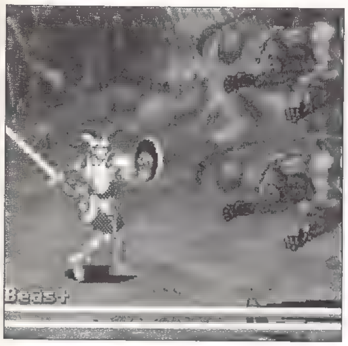
あとは、魔法を使うときに、リッチとの横軸を合わせないということと、レベル3以下の魔法とC・キルはリッチには効かないという2点。これさえ注意すれば楽勝だ。



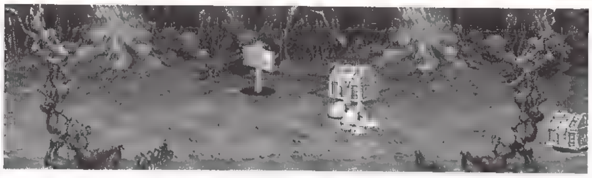
残りの体力ゲージが1本ぐらいになったら、魔法連打で安全に倒そう。

魔獣が棲む森～vsディスプレッサービースト

リッチを倒した一行はシンを追いつめたのだが、強力な魔法にかかり眠らされてしまう。一行が気づいたときは獣の臭いがする森だった…このステージには道中がなくザコをある程度倒したら、すぐにボス戦に突入するので、ボスの出てくるタイミングを覚えることが重要になる。



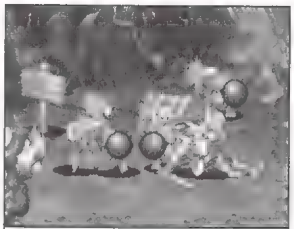
魔獣が棲む森



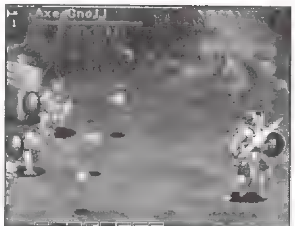
前哨戦

リッチ・デイモスを倒したあと、体力の回復やショップも無いままいきなり飛ばされる魔獣が棲む森は、短いステージだが、非常に死にやすいステージなので、リッチ戦でのダメージを最小限に抑えることからこのステージの攻略は始まっているのだ。

D・ビーストが出てくるまでのモンスター出現パターンはゴブリン集団→ノール（斧）→ゴブリン（石）×2→ゴブリン（オイル）の順番で、オイルを投げ終わったゴブリンが消えたらD・ビーストが出現する。ステージ上にある宝箱2つはどちらもポーションが入っているので素早く開ける。体力に余裕があるときはポーションを残しておいてもいいだろう。



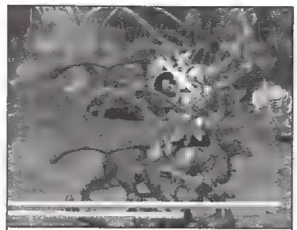
宝箱の下にあるゴールドは、すぐに消えるのでスライディングで素早くゲット。



ノール（斧）を倒した直後、左右からゴブリン（石）がくるので忘れずに！

このステージ最強の敵はゴブリンで、他のステージ出てくるゴブリンとは桁違いに強い。投石や、オイルをガンガン投げてくるので、なめていると痛い目にあう。ごり押しせず慎重に倒していこう。

あと注意したいのがノールを倒したあと画面端に出てくるゴブリン（石）。初めに右側から出てきて石を投げ、そのあと左から同じように石を投げて去っていく。ぼーっとしていると2回ともくらうのでしっかり回避しよう。



ゴブリン（オイル）が去ったらD・ビースト登場。すかさず背後で待機しよう。

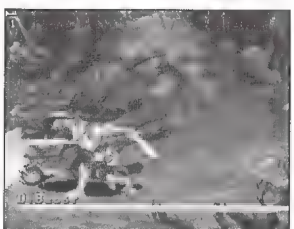
vsディスプレッサービースト

ゴブリン（オイル）が去った時点でD・ビーストが登場となるわけだが、最初は必ずD・ビーストの背後から攻撃すること。それ以後、D・ビースト戦で大切なことは、ダウンしているD・ビーストの頭側に立って攻撃するということだ。頭に立っていれば、D・ビーストが自分に背中を向けて起き上がり、再度自分の方向に向き直るという動作をする。このときに攻撃を重ねておけば、安全に攻撃することができるというわけだ。

起き上がりに攻撃が1発ヒットしたらすぐにダッシュ必殺技を出しダウンを奪い、ダウンを奪ったら、また頭側に立って攻撃し同じことを繰り返すだけでOK。不用意に連続攻撃をすると、かみつかれるおそれがあるのですぐにダッシュ必殺技を出そう。

M・ユーザー以外は全てこの方法でOKだが、ドワーフは背後から少し間合いを開けて待ち、D・ビーストが起き上がった瞬間にダッシュ必殺技→対空必殺技へとつなぐ連携がオススメだ。

また、ダッシュ必殺技を出したらD・ビーストが画面端にダウンしてしまい、頭側に立てないというときは、大きく間合いを離して待てば、起き上がったD・ビーストが大きくジャンプしてくるので着地を狙って攻撃すればいい。



ダッシュ必殺技を出してダウンを奪ったあとはスライディングで近寄り、



必ず頭側に立って再度攻撃を仕掛けるのが、D・ビースト戦でのパターンだ。

以上の方法でD・ビーストを簡単に倒すことができるのだが、問題は周りのゴブリンだ。D・ビーストの起き上がりに待っているときなど離れた位置から石やオイルをばらまいてきやすい。この攻撃に対する完全な対処はないが、イフリートボトルを使ったり、D・ビーストがダウン中にゴブリンの相手をすれば、かなり対応できる。ゴブリンの相手をしていてD・ビーストが起きてしまったときは、間合いを離して大ジャンプを誘えばパターンが再開できる。

あと、D・ビーストが落とす「D・ビーストの皮」は、店で「D・クローク」になる。このアイテムは飛び道具をくらわなくなるので絶対に取ろう。

M・ユーザーの場合

M・ユーザー最大の難所といっても過言ではないほど、このステージは難しい。

まずステージ序盤のザコ戦だが、少し攻撃したらすぐに軸をずらして再度攻撃といった戦法で根気よく戦ってダメージを受けないようにする。やばかったらM・ミサイルやL・ボルトを惜しみなく使うこと。D・ビースト戦は頭側に立つというのは変わらないのだが、攻撃連携が弱すぎるので大きなダメージを与えることはできない。

そこでP・イメージを使ってある程度ダメージを与えたらC・エレメンタル、I・ストーム、L・ボルトの順にありったけの攻撃魔法を使えば安全に倒すことができる。ただ、魔法でダウンを奪ったときには、追い打ちぐらいはしておくようにしよう。

ノームの村を助けろ!!～vsキメラ

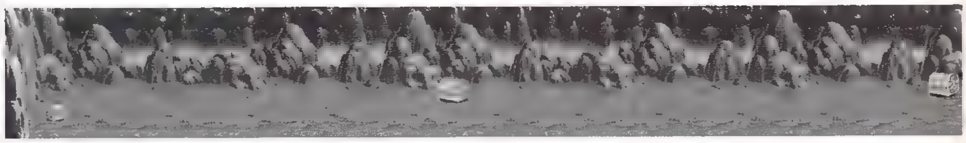
D・ビーストを倒した一行は、突然ノームにキメラ退治を依頼される。シンを追いたいところだが、ノームの村を見捨てることはできない。このステージが初まる前のショップで始めて大オイルが買えるようになる。これ以降ボス戦で重要となる戦法が、ここからスタートする。



ノームの村を助けろ!!



vsキメラ



ショップがカギを握る

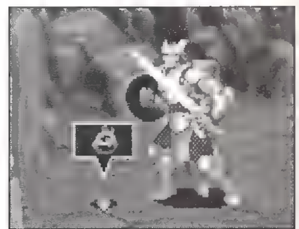
このステージが始まる前のショップで、初めて大オイルが買えるようになる。これは、キメラ戦で必要不可欠になるので買い忘れのないようにしよう。さらにD・ビースト戦で「D・ビーストの皮」を取っていたら、必ず店の主人に話しかけ、「D・クローク」に変えてもらうこと。D・クロークは飛び道具を一切受けなくなる超重要アイテムだ。

ステージが始まるとゴブリンの一団が出てくる所から始まるのでゴブリン→スケルトン→ノールの順に一掃したら、4つある宝箱を順に開けていこう。全て木箱なので、壊して開けてもいいが、トラップがかかっているので、全部下から開けたほうがいい。

宝箱を全て開け終わったら橋の上でノールでの戦いになるが、ここでD・クロークを持っていないと、左右から出てくるノール（弓）の攻撃に注意しなければならない。

橋での戦いが終わると崖の下でのトログロ戦だ。ここのトログロは体力も多く強敵なので時間をかけてじっくり戦おう。また、崖を降りたら宝箱があるが、これには必ず、RFリングが入っている。先に取ってしまうとトログロとの戦闘で壊される恐れがあるので、全ての敵を一掃してから開けるようにしよう。RFリングはキメラ戦はもちろん、その後のレッドドラゴン戦でも大切な役割をはたす重要アイテムだ。

さらに進むと、グールの大群と戦うことになるのだが、体力的に不安であれば、無理に戦う必要はない。しばらく逃げ回っていればグールは去っていくのでやり過ごそう。グールの後にはいよいよ、キメラとの対決だ。



崖下の宝箱に入っているRFリングは、今後の冒険を楽にする重要なアイテムだ。

vsキメラ

グールとの戦闘が終わったら、アイテムサークルを必ず大オイルに合わせておくこと。この状態でキメラ戦は始まる。画面を右端までスクロールさせたら、上からキメラが登場する。そのとき、キメラの影を見つつ、背後に回って軸を合わせておこう。キメラが着地したら、ダッシュ必殺技か対空必殺技でキメラをダウンさせる。あとはキメラがダウンしているところに大オイルを全部ヒットさせればキメラを倒すことができるのだ。しかし、すぐにダウンさせられなかったりすることがあるはずだ。そんなときは、あわてず大オイルを一、二個使ってダウンを奪おう。その後キメラがダウン中に大オイルを受けた状態を確認したら、全弾発射だ。この戦法が決まれば、全ての大オイルを使い切ったときにキメラが死ななくても、もう残り体力は少ないはずなので、落ち着いてダメージを与えれば大丈夫だ。

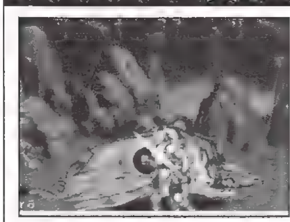
万が一、一度もダウン中に大オイルを当てられず、大オイルを使い切ってしまった場合でも、RFリングがあれば、キメラが吐く炎のブレスは受けないので、マジックアイテムや魔法を使い、落ち着いて攻撃を重ねよう。

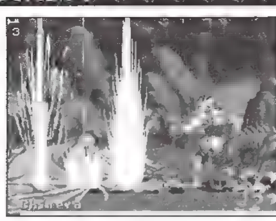
M・ユーザーの場合は初めにキメラをダウンさせるのに大オイルを少し使ってダウンさせるといい。大オイルでダメージを与えたあとキメラの体力が残っても、魔法を使って倒してしまおう。ステージクリア後にはレベルアップして魔法が回復するので、全部使うつもりで魔法を使ってもかまわない。ダウンさせるまでに不安があれば、P・イメージをかけてから戦うと安全だ。



M・ユーザーは、ある程度ダメージを与えたら、魔法を連打してOK。

大オイル使用法





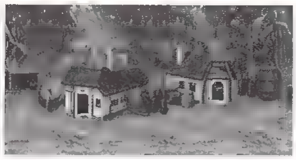
キメラ戦だけではなく、今後フロストサラマンダー、テルアリン、ダークウォーリアーなどに使える大オイル戦法。ダッシュ必殺技などでダウンを奪った所に大オイルを連打する。

ノームの村〜精霊・ラファエルの洞窟の異変



キメラを倒すとノームが村に招待してくれる。このとき、身体を小さくする薬を買いますか？という問いかけがあるが、買ってもお金は減らないので迷わず買う。

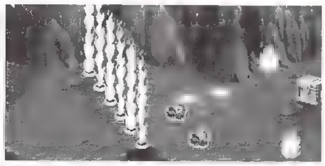
ノームの村



B27階

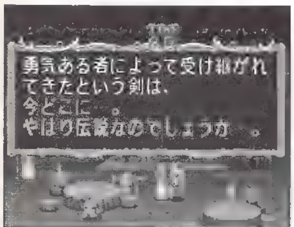


B72階



ノームの村ショップ

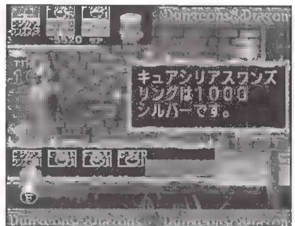
村に入ると2つの家があるが、最初入れるのは右の酒場だけ。左の店に入るには、一度右の酒場に入らなければならないのだ。酒場を出たら、次は左のショップに入る。



まずは右の酒場に入る。中にはノームがいて、いろんな情報を教えてくれる。

ここには品揃えが違い、マジックリング、ワンド、強力な武器が買える。だが武器やワンドはとりあえず無視して、とにかくリングを購入したい。一番優先するリングはCSWリングで9個になるまで買っておきたい。ステージ3の選択でベスビア川を下ってお金を取っていれば、資金に困ることはないはずだ。また、M・ユーザー以外のキャラはL・ボルトリングとC・ライトリングを4個ほど買っておきたい。L・ボルトリングはエザーホーデン戦で、C・ライトリングは、ナグパ戦で使うことになるから、忘れずに買っておこう。

ちなみに背景にかかっている剣と鉄球のどこかに触るとチリーンという音がして、トゥハンデットソードとモーニングスターが買えるようになるぞ。



左の店はマジックリングを最優先に買う。高価なのでお金と相談して買おう。

ラファエルの洞窟の異変

ノームの村を出るとラファエルの洞窟を落下していくことになる。この洞窟には27階、50階、72階の3カ所の入れる隠し部屋があるのだが、50階のレッドドラゴンと戦うと、72階の部屋には入ることはできない。一度も部屋に入ることなく下まで降りたら、強制的に次のステージへ進むようになっている。

27階と72階の小部屋はほとんど同じ作りになっていて、火柱のトラップの奥にG・スコーピオンが3匹いる。G・スコーピオンを倒すと火柱が消えたり、ヘルハウンドが上からふってきたりする仕掛けになっているのだ。どちらの部屋も奥に宝箱があるが、27階には呪いの剣1が入っている。実はこの呪いの剣が伝説の剣に変わる剣なのだ。振るとダメージを受ける呪いの剣1だが、



このステージの最初に入る部屋には、伝説の剣になる、呪いの剣1がある。

約50回振ると呪いが解けて伝説の剣へと変化するのだ。伝説の剣を取るにはCSWリングが必要不可欠となるが、2人プレイならば、魔法をかけてダメージを軽減することができる。他にもジャンプを使ったダメージ軽減法があるので試してほしい。ちなみに72階の宝箱からは、スタッフオブエレメントや、スネークスタッフなどの少し変わった杖を入手できるぞ。

呪いの剣のダメージ・ジャンプ軽減法





ジャンプして、着地の瞬間に剣を振ればOK。タイミングが非常にシビアだが、着地したときに、ドクロマークが出てダメージを受けていなければ成功で、振ったことになる。



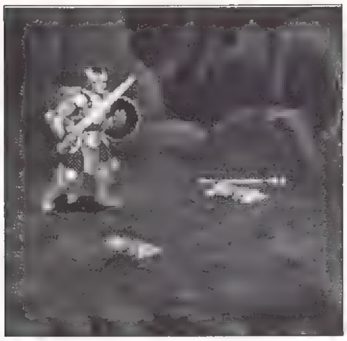
精霊・ラファエルの洞窟の異変

➡27階：呪いの剣1

➡50階：vsレッドドラゴン

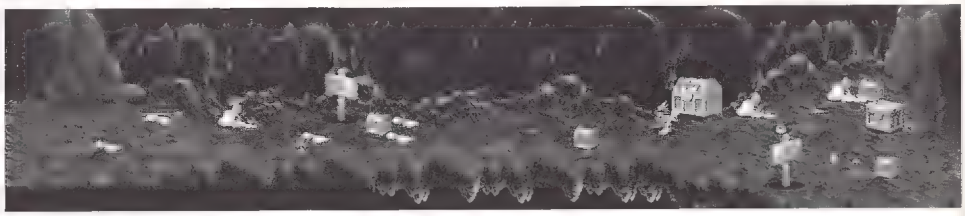
⬅72階：杖系武器アイテム

最下層：ステージクリア➡



ノームの村で浮遊石を手に入れた君たちは、レッドドラゴンの住む地下50階にたどり着いた。形容しがたい大きさに圧倒的なパワー、浴びればまず助からない骨をも溶かすブレス。しかし立ち向かわなければならない。ドラゴンスレイヤーになるためには…

B50階



なにゆえここへ来るのか

たしかにレッドドラゴンは強敵ではあるが、それに見合うだけのメリットもある。まず、魔法が使えるキャラクターは倒したあとに必ずレベルアップする。これは、最終的に1つ多くのレベルを得られることになる。ほかに、すべての魔法が最大まで回復するので今後の展開が楽になる。

また、途中で宝箱から得られるバスタードソードは、現在所持しているほとんどの剣より高い攻撃力を持っているはずだ。

あとは、たまに落とすドラゴンの角。倒したあとのショップでアイテムに変えてくれる。戦士系ならドラゴンスレイヤー、クレリックならスタッフオブスネークス、マジックユーザーならスタッフオブマジカルパワーだ。このあたりは必ずなくてはならないアイテムではないが、アイテムコレクションを完成させるには必要なときがくるかも。

だが、最重要アイテムとも言われる、D・クロークはドラゴンの角との引き替えになる。どちらかと言うとパーティープレイで拾ったほうが良く、D・クロークの交換するテクニックに役立つ。

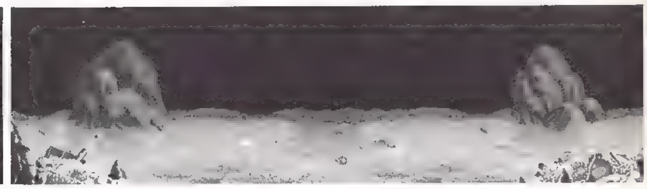
いずれせよ、何だかんだと言ってもここに来る理由はひとつ「レッドドラゴンを倒してクリアしたい」ただそれだけである。その達成感がプレイヤーを魅きつけるのだ。

隠された財宝

先に進むと引き返すように呼びかけてくる。ここでレッドドラゴンと戦いたければ、NO→NO→YESと答えよう。それ以外の答えはその場で門前払いをくらう。

さて、奥に進む権利を得ると画面がスクロールしボヤボヤしていると黒こげにされる。ダッシュして端までたどり着けばいいのだが、スピードブーツを拾うくらいの余裕は十分にあるぞ。

vsレッドドラゴン



3つある宝箱はトラップ発動で開けること。マジックユーザーはカギを使っていちばん下だけを開けよう。確定でレベル5のスクロールが出るぞ。

vsレッドドラゴン

まずレッドドラゴンの攻撃を知っておこう。

- **噛みつき**
- **ひっかき**
- **手からの火柱**
- **ブレス**
- **落石**

基本的にいちばん下のラインで頭を斬る。これなら噛みつきはしゃがむだけでOKで、ひっかきには当たらない。



来る気配を感じたらダッシュ。このときドラゴンの頭にあたらないように。

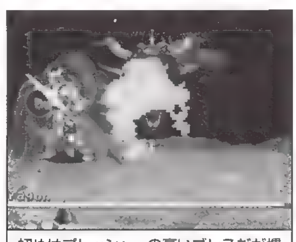


思いっきり上のラインを通って下まで戻ってこよう。

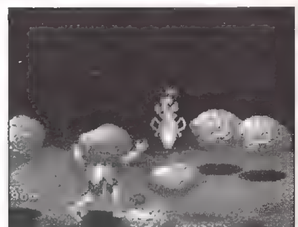
手から放たれる火柱は、魔法があれば積極的に使っていき避ける行動を極力使わない。ただ戦士系は両手から出されるとRFリングなしなら避けるのが無難（真ん中で見切れるが）な選択。

避けるルートはダッシュしていちばん上のラインまで上がり、再び下のラインへ戻ってくるといい。これなら火柱→ひっかきの必殺コンビネーションもかわせる。

ブレスは正面で吸い込まれたら抵抗するように左か右へ。姿が消えたら岩に隠れつつ待機して、左右からくる吸い込みには素直に吸われる。慣れればぜんぜん怖くない。



初めはプレッシャーの高いブレスだが慣れれば大丈夫だ。



落石は最大のライバルか。影を見て避けつつ緊急回避も用意する。

で、問題は落石。なぜかファイターとクレリック、マジックユーザーは左か右の広いほうへダッシュすればかわすことができるが、それ以外のキャラでは避けきれない。

基本的には影を見て避けるしかなく、あぶないと思ったらエルフは魔法、シーフはバック転を使う。問題はドワーフで判定も大きいのである程度はくらってしまうだろう。やばくなったらCSWリングを使って回復しつつ避け、降りてきたドラゴンの頭に対空必殺技を当てる。まさにやられる前にやる気合がほしい。

ここは魔法が使えるキャラだとかなり楽。とくにヘーストは対ドラゴン用最強魔法の呼び声が高い。

灼熱!!溶岩界～vsフレイムサラマンダー

洞窟を抜けた一行を待ち受けていたのは、巨大な地下世界。燃えさかる炎の世界か、凍てつく氷の世界の、選択に溶岩界を選んだ…溶岩界だけあって、火のトラップが多く存在するこのステージは、トラップ回避も重要な要素。うまくかわして、ボス戦に挑もう。



溶岩通路

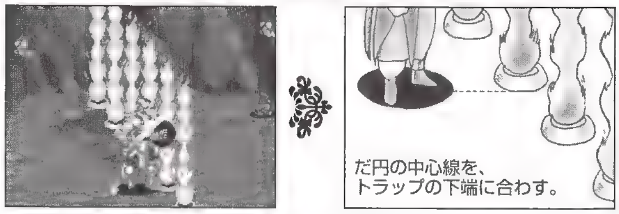
この溶岩界を選択するキャラは剣を扱うことができるキャラがオススメ。M・ユーザーとクレリックはロストワールドを選択したほうがいい。

ここは火のトラップが多く、迂闊に触ってしまうとダメージもばかにならない。その中に火柱のトラップがあるが、これは近くのG・スコーピオンを倒せば消える仕掛けになっている。しかし、火柱の奥にいるため、迂闊に攻撃できない。シーフであれば、バックステップが無敵なので抜けられるのだが、他のキャラは、RFリングがない限りそうもいかない。でも、微妙なライン合わせをすることによって、通り抜けることができるのだ。詳しくは下の図を参考にしてほしい。この方法はこれ以後登場する同タイプのトラップにも使えるので覚えておくとあとあと便利だ。


この宝箱から入手できる氷の剣は、フレイムサラマンダー戦で必要不可欠。

最初のトラップを抜けたら、宝箱が一つあり、この中には必ず氷の剣が入っている。この剣はボス戦で非常に重要なアイテムなので必ず取る。この剣は攻撃がヒットしたら敵が凍って動かなくなるのでザコ戦にも威力を発揮する。ちょうどステージ中央のモンスター軍団にはもってこいなので使ってもいい。一掃したら、あとはボス戦だ。ボスと戦う前には氷の剣を装備するのを忘れないでおこう。

火柱のトラップを抜ける



自分の影と、火柱が出ている円柱を目安に、うまく軸を合わせて抜けるのだ。同タイプのトラップが今後たくさん出てくるので覚えておくと便利だ。

vsフレイムサラマンダー

火の精霊であるフレイムサラマンダーは、火属性の攻撃はいっさい効かない。しかし、逆に氷の属性の攻撃ならば、通常の攻撃より効果は高くなる。そこで、先程入手した氷の剣が役に立つのだ。

攻略はフレイムサラマンダーが登場したら、ダッシュ必殺技で一度ダウンさせる。ダッシュ必殺技がヒットすればサラマンダーは画面端に吹っ飛ぶので、あとは画面端でサラマンダーの起き上がりを攻撃し続けるだけで簡単に倒すことができる。

画面右端にサラマンダーは見えなくなってしまうが、自分は画面端いっぱいまで近寄って剣を振ることが大事だ。あまり離れた位置で攻撃すると、うまく攻撃がヒットせず反撃を受ける可能性が高い。

初めのダッシュ必殺技が当たりにくいと感じたら、マジックアイテムなどで一度サラマンダーをダウンさせてから追い打ちをするといい。エルフの場合、初めにM・ミサイルやI・ストームを使ってから追い打ちにいけば、より安全にハメることができる。

もし、このさき伝説の剣を取るつもりなら、通常武器に持ち替えてからとどめを刺したい。

アイテム欄も空きが無くなるし、伝説の剣があれば氷の剣はいらないので、ショップですぐに売ってしまおう。

VSフレイムサラマンダー

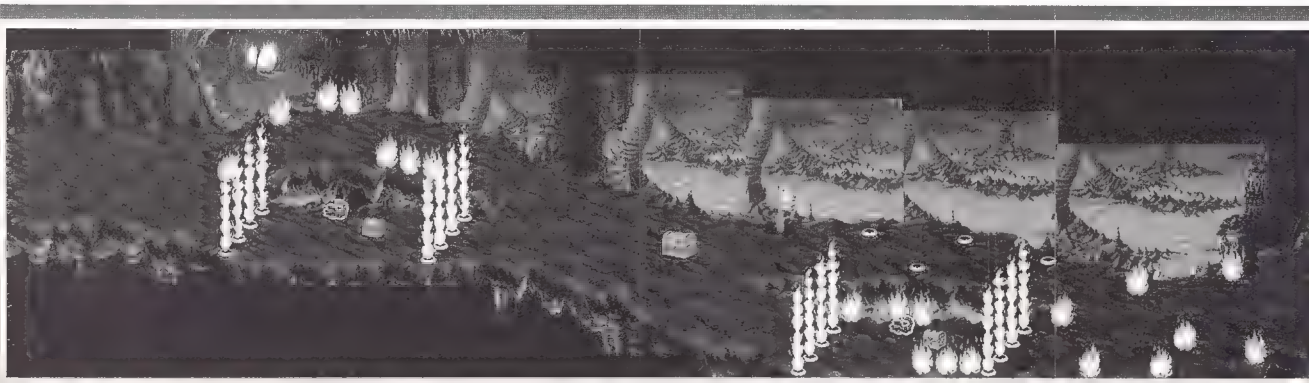


フレイムサラマンダー攻略



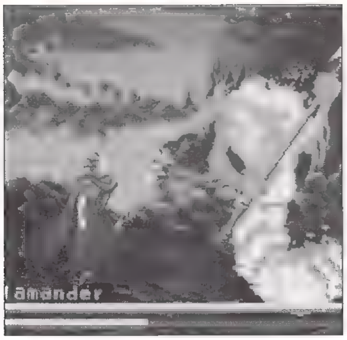
氷の剣を持った状態で、サラマンダーに挑み、動いた瞬間にダッシュ必殺技を当ててダウンを奪う。後は画面端で剣を振るだけ。ダウンさせるのに魔法を使ったらさらに確実。

灼熱!!溶岩界



ラファエルの洞窟の最下層には想像を絶する意外な世界が広がっていた。そして、遠くに見える城へ向かうことを決意した君たちは、氷の世界の石橋を渡ることを選択する。ロスト・ワールドへ。

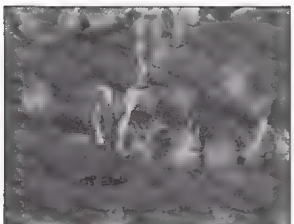
ロスト・ワールド〜vsフロストサラマンダー



大オイルを買っておこう

ロスト・ワールドへくる理由はズバリ、氷の剣を持てないから。持てるキャラクターは氷の剣でフロストサラマンダーと戦いやすいので溶岩界へ行ったほうがいい。

で、ロストワールドでの主力兵器は大オイル。とうぜん、こちらのルートを選択するキャラクターは魔法剣を持てない、クレリック、マジックユーザーとなる。



マジックユーザーとクレリックはロスト・ワールドを選択しよう。

大オイルはレッドドラゴンを倒した後に購入しよう。もし、レッドドラゴンへ行かない場合は、その前のノームの村かブラックドラゴンを倒した後に買い揃えておく。ここに大オイルを持たずに来ることはあり得ないぞ。

少数精鋭のザコ

道中の石橋は少数精鋭。中盤でシャドーエルフ（剣）とトログロダイトがごっそり出てきて、あとはほとんど敵は出てこない。

最初の上下に分かれているところは、上の氷の壁をライン合わせで抜けてG・ビートルを倒す。飛び道具を持っているキャラクターはラインを合わせる必要はない。外から飛び道具を使って倒せるからだ。

なお、最初の宝箱に魔法剣の持てるキャラクターであれば炎の剣が入っている。まあ、溶岩界で氷の剣を取るのが普通であるが、こちらに来ることもあるだろう。フロストサラマンダーに有効なので、とうぜん取っておくこと。

再び広い場所へたどり着くと、シャドーエルフ（剣）が大量に現れる。ここは写真の位置で地道に戦うようにしてと言うか、ほとんど戦わないようにして逃げるのを待つ。

もう少し進むと同じように氷の壁にG・ビートルがいるので、サクっと倒してフロストサラマンダーと対決だ。



安全な場所でシャドーエルフ（剣）をやり過ごす。トログロダイトも強い。

vsフロストサラマンダー

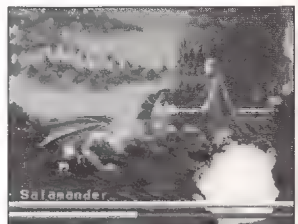
フロストサラマンダーには買ってきた自慢の大オイルだけで勝負する。

まず、開幕から横のラインに合わせて大オイルを1個置いてみる。このとき、ガーゴイルが非常にうざったいので注意しよう。

ほかに、L・ボルトを使用してもいいが当てたらすかさず大オイルにカーソルをチェンジする。イフリートボトルは混戦での仕切り直しに使いたいので、初めから使うのはあまりオススメできない。

で、大オイルを使用する定石としてダウンしている敵に一気に使い切るものだが、フロストサラマンダーに対しては、1個1個を狙って当てる感覚で使ってほしい。

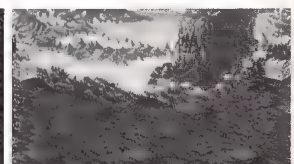
ヒットしたときは、フロストサラマンダーがちょっとふっ飛ぶかダウンするが、やはりあわてて大オイルを連打しない。大オイルを当てるチャンスはいくらでもある。



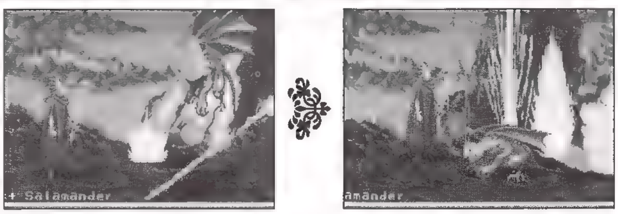
上の宝箱にはヒーリングポーション（大）。ランダムでイフボトがある。

まあ、大オイルを全弾当てなくては倒せないわけではないので、落ち着いてプレイしよう。

vsフロストサラマンダー

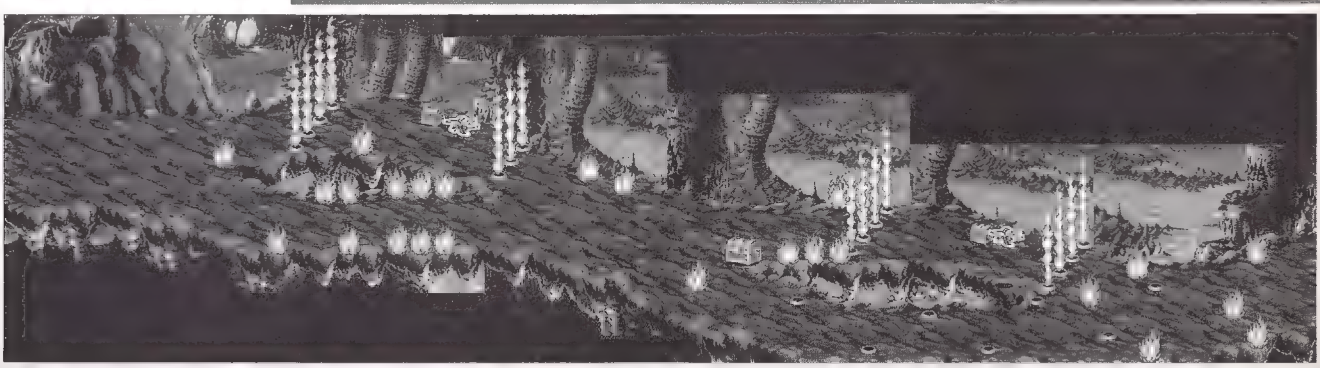


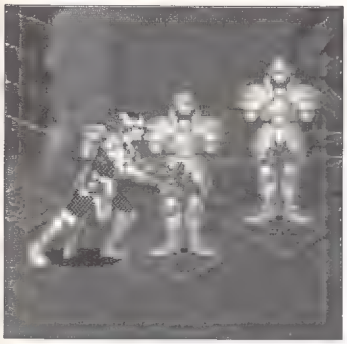
大オイルのすごい一撃



1個1個を狙うように使っていくのが対フロストサラマンダー用の大オイルの使い方。大オイルでの大ダメージは改めて語る必要はないだろう。ただし、ガーゴイルには注意。

ロスト・ワールド

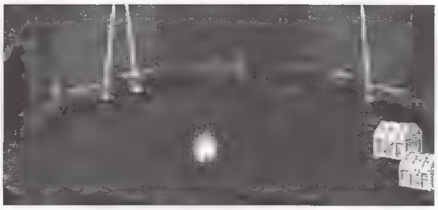




サラマンダーを倒した一行は、ついに浮遊城に侵入する。そこに待ち受けていたのは、一度敗北したあのシャドーエルフだった…2重構造になっているこのステージでは、仕掛けを動かして進む変わった場所。マップは狭いがやることは多いので、しっかり覚えよう。



浮遊城侵入MAP-A



MAP-A隠し部屋①



MAP-A隠し部屋②

浮遊城内部

部屋の紹介の前に扉の仕掛けについて語っておくと、このステージの扉には全て仕掛けがあり、それぞれの仕掛けを発動させないと扉が開かないようになっている。でも仕掛けは至って簡単で、扉の前にあるパネルを踏むだけで扉は開くようになっている。最初にある扉も、前にあるパネルに乗れば簡単に開くので覚えておこう。

●MAP-Aの①

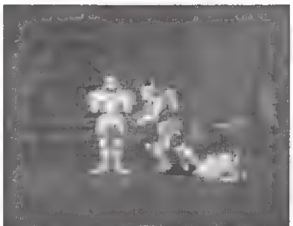
いきなりだが、この部屋は入らなくて素通りしていい。部屋の中にある宝箱2つには、あまりいいアイテムは入っていないし、グールとスケルトンが大量に押し寄せてくるので、下手に宝箱をとりにいくと手痛いダメージ受けかねない。一応ファイターならL・ボルトリング、シーフならポーション（小）とCSWリングが出る可能性があるが、無理に取りに行くことはない。

●MAP-Aの②

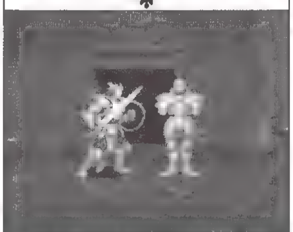
この部屋の宝箱には、お金、ポーション（大）が確定。さらにランダムでCSWリングが出るので、必ず入っておく。敵は、G・スコーピオンだけと少ないのだが、トラップが多い。等間隔に並んでいる炎の間を通ると矢が飛んでくるのでトラップを発動させないようにジグザグに進もう。

●MAP-Aの中央扉

ここはMAP-Bにつながる扉。見てわかるように扉の前にはパネルが2つ存在する。つまり、自分以外に何かをパネルに乗せないと扉がひらかないのだが、近くにある鎧の置物を押してきて、パネルの上におけばいい。置いたら、もう片方のパネルに自分が乗れば扉は開く。



このステージの扉を開けるにはパネルの上に乗らなければならない。



パネルが2つ以上あるときは、鎧の置物を動かしてパネルに乗せてやればいい。

●MAP-Bの③

この部屋に入るには3つのパネルを発動させなければならないが、MAP-Aと同様に鎧の置物が2つあるので、押してパネルに乗せればOK。しかし、この部屋には入る必要が全くない。宝箱が無く、落ちているのは少数のお金だけ。しかもグールとシャドーエルフ（剣）の大群が押し寄せてきて、おまけに吊り天井のトラップ付き。全くもって入る必要はない。奥の壁に付いているレバーはをさわると一応、吊り天井が止まる。

●MAP-Bの④

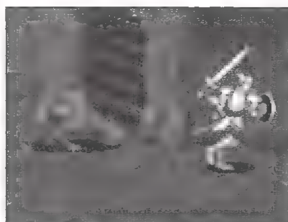
この部屋はヘルハウンドとトログロが大量に押し寄せてくるのだが、スクロールや、ポーション（エルフ、シーフのみ）、頭部装備品（エルフならティアラ）あとランダムでスピードブーツも出るので入っておきたい。でもM・ユーザーは全ての敵を相手にするのはキツイので、部屋に入ったら動かず止まっていると安全だ。時間がたてば、全ての

MAP-Bの⑤の扉を開けるには

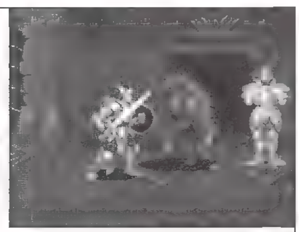
2人でプレイしていれば何の問題もないMAP-Bの⑤の扉も、1人でプレイしているときには、鎧の置物の数が1つ足りない。では、1人プレイのときには扉を開けることはできないのか？と思うのだが実は開けることができる。やり方は、鎧の置物2つをパネルの上に置いた状態で左端にいるヘルハウンドかコボルドを誘導し、パネルの上に乗せればいい。4つのパネルに置物×2、自分、モンスターが同時に乗ればいいわけだ。

この部屋自体あまり入る必要はないのだが、クレリックはモーニングスターが入手できるので入りたい。

ちなみにM・ユーザーは、非力なので、鎧の置物を動かすことができない。つまり、MAP-Aしかいけないのだ。

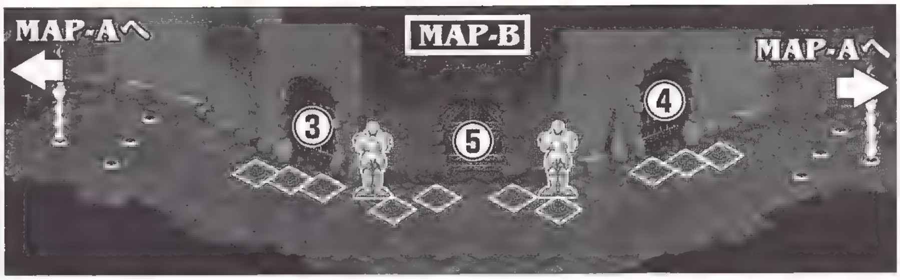


4つのパネルを発動させるには、左にいるヘルハウンドを連れてくる。

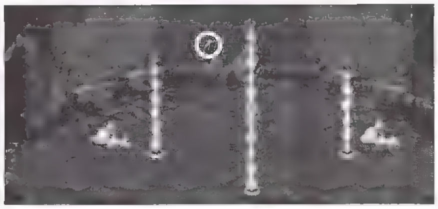


4つ目のパネルにヘルハウンドを乗せることができれば、扉が開くぞ。

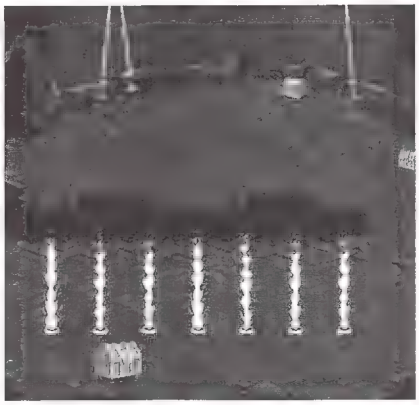
浮遊城侵入MAP-B



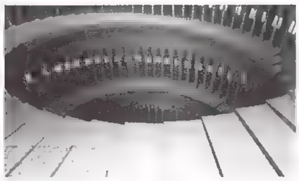
MAP-B隠し部屋③



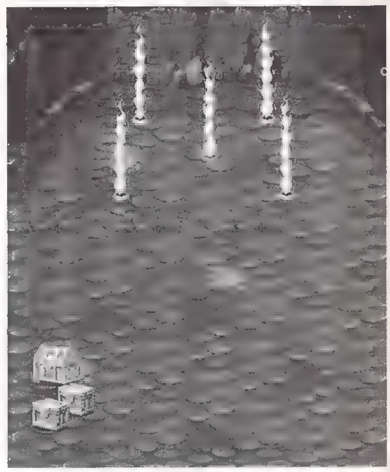
MAP-B隠し部屋④



決戦I vsテルアリン



MAP-B隠し部屋⑤





MAP-Bの⑤の部屋には、唯一宝箱の中からモーニングスターを入手できる。

敵はいなくなるのでそれからゆっくりアイテムを回収しよう。しかし魔法が回復しないエルフは、少しでも多くトログロを倒してスクロールを取っておきたい。

●MAP-Bの⑤

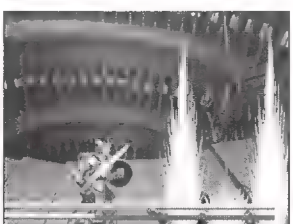
ここは無理に入る必要はないが、クレリックは宝箱からモーニングスターを入手できる唯一の場所なので入ってもいい。中にはオーガを中心に数匹のコボルトが待機している。コボルトを倒すとノール（斧）が出現してくるので、早めにノールまでかたづけよう。途中ノール（弓）が左右から登場するが、画面の一番下にいれば弓は当たらない。全てがかたづいたらゆっくりオーガを料理する。それまでにオーガが動いてしまったらオーガを優先的に攻撃して早めに倒そう。この部屋の入り方については前のページのカコミを参考にしてほしい。

一通り紹介したが、実際に入る部屋は②と⑤だけでOK。スタート時にある宝箱にはガントレットが入っている可能性があるので最後に取ろう。

vsテルアリン

このステージが始まる前の準備として、ショップでは必ず大オイルを9個買っておくこと。一通り部屋を周り終わったら、アイテムカーソルを大オイルに合わせておくこと忘れないようにしよう。

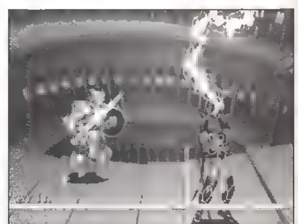
テルアリンが出てきたら、とにかくダウンさせて、ダウン中に大オイルを全部当てれば、それだけでテルアリンを倒すこともできる。しかし、大オイルで殺しきれなかった場合も考えて、テルアリンの攻撃パターンを覚えておこう。テルアリンの攻撃パターンは、歩きながら近寄ってきて剣を振るというのが基本だが、横軸を合わせると、ダッシュ必殺技や魔法を使ってくることが多い。また自分との距離が離れているときはジャンプ攻撃も仕掛けてくるし、残り体力が少なくなると、ヘーストも使ってくる。



テルアリン戦もキメラと同様に大オイルで一気に倒すのが基本となる。

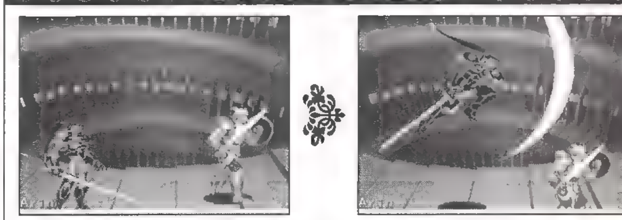
攻略のポイントは、距離が離れるとジャンプするというパターンを利用するのがカギ。まずボス戦に突入したら、とにかく右に走る。このとき、テルアリンと横軸を合わせないように注意すること。距離を離したところで横軸を合わせばジャンプ攻撃を誘うことができる。このとき、魔法がくることもあるので十分注意。うまくジャンプを誘えたら、軸をずらして背後に回り込み、着地の瞬間を狙って攻撃を与えれば簡単にダウンを奪うことができる。あとは大オイルを使えば楽勝だ。大オイルを使う前に、ある程度このパターンでダメージを与えておけばかなり楽になるぞ。

もしヘーストを使われたら、とにかく右に向かって走り、効果がきれるまで逃げよう。



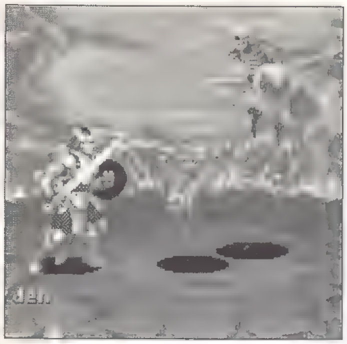
戦いが長引くと、ヘーストの魔法を使ってくる。こうなったら逃げの一手だ。

攻撃パターンを読む



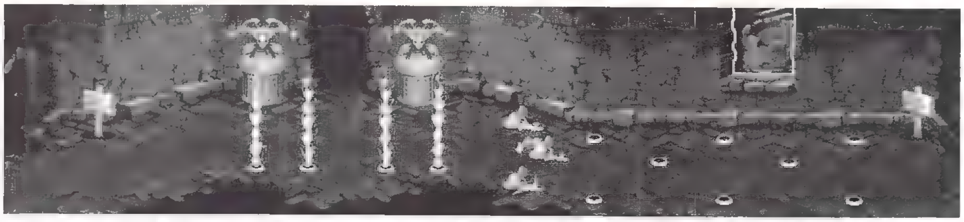
離れて横軸を合わせると、ジャンプ攻撃を仕掛けてくるというパターンを利用して、ジャンプを誘い、その着地に攻撃をヒットさせるパターン。攻撃は回り込んで背後からが基本。

浮遊城・闘技場I道中〜vsエザーホーデン



テルアリンとの激闘を制した一行に休息の余地は残されていなかった…。
テルアリンを倒したあと、体力の回復もショップもなく、ステージは続く。ステージ構成は短いのだが、隠し部屋やガーゴイルなどやることはいろいろあるのだ。

浮遊城闘技場I道中



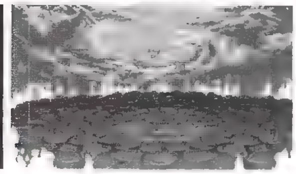
隠し部屋1



隠し部屋2



vsエザーホーデン



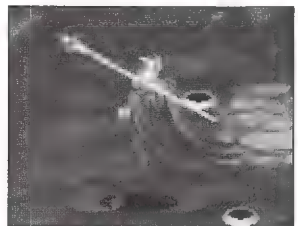
闘技場I道中

ステージが始まると、ガーゴイルの石像が目立つが、先に、その下にいるヘルハウンドを倒す。そのあと出てくるコボルトの一団も倒したら、次は2匹のガーゴイルだ。ここは1匹ずつ反応させて丁寧に倒そう。ファイター系キャラで万が一魔法剣を持っていない場合は倒せないので逃げ回るしかないが、ステージ中央にある吊り天井のトラップを利用すれば倒すことができるので覚えておこう。

吊り天井のトラップは、ステージ中央の金が並んでいるところに落ちてくるので、不用意に金を取りにいくのは危険だ。もし取りにいくなら、スライディングを使って素早く回収しよう。

左の隠し部屋の宝箱はキャラによって違うが、ポーション（小）かCSWリングが入っているのでしっかり回収。この部屋の吊り天井のトラップは画面の一番下にいれば当たることはないので、下から宝箱を取りにいけば安全だ。

右の隠し部屋は窓に向けて方向キーの上を押せば入れる。ここにある宝箱はキャラによって中身が変わる。得に取る必要はないが、M・ユーザーだけはウィザードリースタッフが出るので必ず取っておくこと。他のキャラは宝箱を開ける必要はないが、この部屋でボス戦のためにカーソルを合わせて置くといいだろう。



M・ユーザー最強の杖である、ウィザードリースタッフを入手できる場所。

vsエザーホーデン

エザーホーデン攻略のカギを握るのは、L・ボルトで、M・ユーザー以外はL・ボルトリングが必要不可欠になる。よって、ノームの村のショップでL・ボルトリング9個になるまで買う。一応ファイターとドワーフはその後の宝箱で2個は確実に出るので7個まで買えばOK。エザーホーデンと戦うときには必ず9個はそろえておこう。またエルフも自前のL・ボルトの威力が低いので、ある程度買っておきたい。となるとバランスよく考えて、L・ボルトリングを9個、C・ライトを4個、あとはCSWリングといった感じがベストだ。

さて、実際の攻略法だが、ボス戦に入る前にL・ボルトリングにカーソルを合わせておくことが絶対条件だ。ボス戦が始まったらエザホーデンとの軸を合わせL・ボルトを撃つ。それから連続してL・ボルトを撃ていくわけだが、ここで注意点が3つある。

まずエザーホーデンはL・ボルトがヒットしたら、一定時間無敵になり、すぐに2発目のL・ボルトを撃っても当たらないという性質を持っている。2発目のL・ボルトを当てるには、エザーホーデンが動くのを確認してから撃たなければならない。

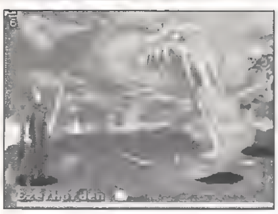
2つ目は、エザーホーデンが口を開けたときは、口を開いた状態で動き出すまでL・ボルトは当たらないということ。口を開けた瞬間は当たらないので注意しよう。

3つ目は、L・ボルトを当てていても、動くのを確認しながら撃つため、エザーホーデンがどんどん近寄ってきてしまう。そうなると食べられてしまう可能性が高いので、回避しなければならない。回避方法は、ある程度近寄られたら上下に移動して縦軸をずらし、スライディングで素早く反対方向に逃げて間合いを離せばOK。間合いを離したら、また横軸を合わせてL・ボルトを撃とう。

以上の点に注意してL・ボルトを当てれば、ちょうど9個目で倒せるはずだ。M・ユーザーに関しては、L・ボルト後、全体魔法を連打すれば楽勝。しかしエルフはL・ボルトだけで倒すことができず、剣での攻撃が多少要求される。しかも、この先魔法の回復がないエルフは、魔法を温存しなければならない。伝説の剣を取っていればかなり楽なのだが、取っていないときは、CSWリングをこまめに使って、根気よく攻撃するしかない。

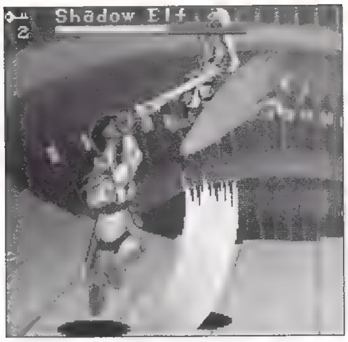
エルフの場合はかなりダメージを受けるので、覚悟しておこう。

L・ボルトを当てるには





L・ボルトは連打しても、ダメージを与えることができないので、当たる状況をしっかり確認しなければならない。とくに口を開けたときは動いてからでないと当たらないぞ。

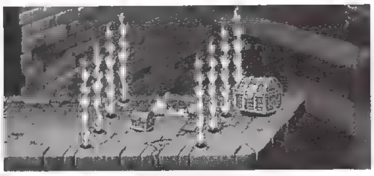


浮遊城内の闘技場をあとにした君たちは、再びらせん状につながる階段に足を踏み入れた。しかも下からは敵が恐ろしいほどのスピードで迫ってくる。もう後戻りはできない。追っ手を振り払い、前に進むことしか道は残されていないのか。

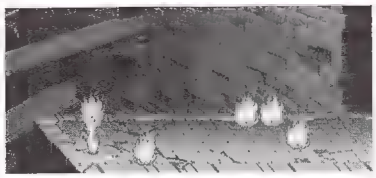
浮遊城決戦Ⅱ



決戦Ⅱ隠し部屋1



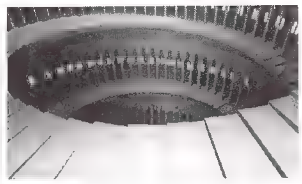
決戦Ⅱ隠し部屋2



決戦Ⅱ隠し部屋3



決戦Ⅱ回廊



フル装備で臨もう

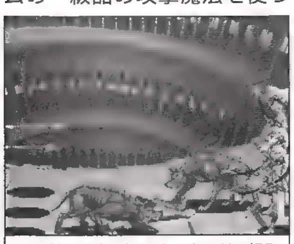
強敵エザーホーデンを倒したあとのショップでは、フル装備でダークウォーリアーⅡ（以下ボス）に挑みたい。

お約束の大オイルは必須アイテム。さらにハンマーも用意する。持てないマジックユーザーはシルバーダガーで問題ない。絶対にこの2つのアイテムは買い揃えておくこと。

ザコ戦の集大成

まずはらせん階段での戦いになる。ここでは強敵で名高いシャドーエルフとヘルハウンドが登場する。場所も狭く数も多い。とくに、上からと横からの混合攻撃には大いに苦しめられるだろう。

まずここでつらいのがマジックユーザー。ここは、ダメージを受けるくらいであればC・エレメンタル、I・ストームの一級品の攻撃魔法を使ってもいい。なお、ここなら2PマジックユーザーのC・キルは強力。



シャドーエルフにヘルハウンドの組み合わせ。なかなか強力なコンビだ。

また、ボス戦で使用しないのであればP・イメージという選択もある。くどいようだが、瀕死になってからでは遅すぎる。先手を打っておこう。

なお、エルフも意外にきつい場所だ。剣攻撃を基本としつつも頼れる魔法に余裕がないはず。今まで以上に慎重にプレイすること。



エルフにとってはどこでもツライ終盤戦。ザコでも例外ではない。

シーフはレベルアップしているぶんエルフより楽に感じてもおかしくない。ソードのレベルも上がり伝説の剣だって持っているかもしれない。強気のダッシュ必殺技だ。

あと、ここはアイテムが異様に散らばるところでもある。うっかり拾いまくって攻撃される危険がある。あらかじめ処理しておけば問題ないが、足元にあるときは斬り攻撃でなくダッシュ必殺技にすること。そうすれば攻撃のつもりが拾うということはない。

ガーゴイル来襲

長いらせん階段を抜けるとさらに浮遊城の奥深くへとたどり着く。ここでのザコはガーゴイルのみ。たびたび顔を出してきたガーゴイルではあるが、かなりの数を相手することになる。

まず浮遊城決戦Ⅱに記されている隠し部屋1、2だが、いきなりは入れないのであわてないこと。隠し部屋3もガーゴイルを倒してからだ。



ここはガーゴイルの群がパーティーを襲う。でも戦うのは１体ずつだ。

さて、開幕の下にある宝箱群だが、ここはトラップが効いている。内容も大したことないので無視してもいい。安全に取れるのはシーフだけだ。

道中もトラップは妥協なく仕掛けてあるのでガーゴイルの石像まで一気に走り抜けてしまおう。

ここで、魔法剣はもっているだろうか。伝説の剣が理想だが、オススメルートであれば氷の剣があるはずだ。1体ずつ確実に誘導して仕留めておこう。



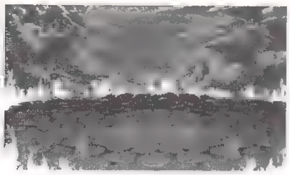
魔法剣は重要なアイテムのひとつ。ガーゴイルもそれほど怖くはない。

また、マジックユーザーは4体を同時に反応させるために一気に奥まで走り抜ける。まとめてL・ボルトで仕留めよう。で、問題はクレリックだが、隠れた攻撃魔法であるホーリーワードとアースクェイクを忘れてはならない。さらに、MMリングやFBリングを地道に集めておくのも手。なお、理想を言えばここはつり天井のトラップで倒して、魔法は隠し部屋のガーゴイルに使用したい。



さらに奥に進むが敵の姿はなかった。しかし石像が動く。ガーゴイルだ。やがて、闘技場に到着した君たちを待っていたのはナグパであった。次の相手はあいつか？そのとき、ナグパの手によって怪物が召喚される。四天王最強とうたわれるダークウォーリアⅡだ。

VSダークウォーリアⅡ





ダークウォーリアーⅡを前に完全な装備が手に入る。これならいけるぞ。

隠し部屋に入れる

ガーゴイルを一掃したのなら最深部の鉄製の宝箱まで進んでみよう。ここまで来ればすべての隠し部屋に入れるようになる。

そして、まずは隠し部屋3から入ろう。トラップがあるため入れなさそうだが壁沿いに行けば問題ない。

すぐ近くにある鉄製の宝箱には確定でホーリーシールド。極論は必要のないアイテムなので好きなプレイヤーだけ取ってくれ。

そのあと下に移動し、ここのガーゴイルは3体。誘導しにくいが確実に仕留めよう。

あとは4つの木製の宝箱をすべて壊して装備を充実させよう。これ以上ないという完璧な装備がそろうはずである。なお、RFリングはここからの最重要アイテム。できればシンまで残しておきたいアイテムだ。

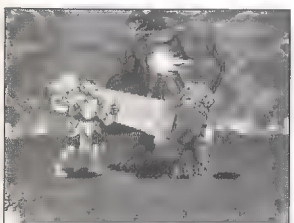
さて、外に戻ったらサークルのアイテムを確認する。最低でも5つは保有できるが、ノーマルソードは捨てられないので事実上4つになる。ナグパ用のCLリングを持っているなら、ハンマーと大オイルでもうひとつ持てるはずだ。ここで、CSWリングの残りが2つくらいであれば使ってしまおう。

なぜなら、イフリートボトルかジンサモニングリングの最低ひとつは持っていきたいからだ。ボスの一撃は痛い。くらって回復しているくらいならダメージを与えたい。

VSダークウォーリアⅡ

さあ、コイツもエザーホーデンに続く強敵である。闘技場に入る前にハンマーかシルバーダガーへの合わせ忘れはないだろうか。勝負は戦う前から始まっているぞ。

ちょっと難しいのはハンマーを投げる位置。その場からではなく、やや前斜め上に移動したいのだ。しかもほんの少しでいい。歩きすぎるとダボスが暴れてしまうところがアセリを誘う。

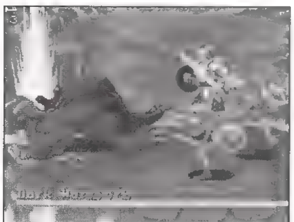


開幕ハンマーは常とう手段。マジックユーザーはシルバーダガー。

ここでのハンマーまたはシルバーダガーは迷いなしで全部投げる。そして、そのまま基本連携などでダウンを奪えれば理想的となる。

そのあとは、すかさず大オイルにチェンジ。ここも迷いなしで投げたいところだが、ボスの動きは早い。3、4個は様子を見つつ「いける」と判断したら全部放り投げよう。

さて、ここまで完璧にいけば体力をかなり奪えるので何も言うことはないが、なかなかそうはうまくいかない。いつものようにフォローの仕方を軽く書いておこう。



大オイルの完璧な使い方は難しい。やや狙って行うのがコツ。

乱戦は避けられない

まず、RFリングを持っていればボスの火柱のような攻撃は無効化できる。したがって、スケルトンに注意しながら逃げ回り、ボスが身の回りをその火柱で包んだらチャンス。連続技をたたき込もう。

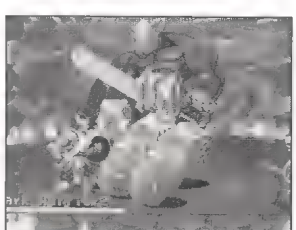
だが、RFリングも壊れてしまっているときもある。そうなるとイフリートボトルなどでダメージを与え、きっちり追い打ちでかせいでおく。

しかし、それでもまだ倒せないときもある。こんなときは自分の魔法剣が何であるかで少し戦法が変わる。

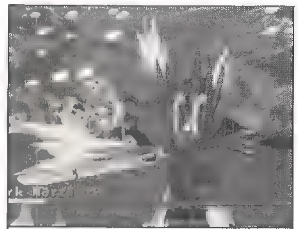
まず伝説の剣のとき。これは言わずもがなダメージが高いため。多少無理をしてでも連続技をたたき込む。結局これがいちばん効率がいい。

あと氷の剣のとき。じつは氷の剣がなかなか使いやすく、1回斬っただけでボスをダウンさせられる。やや地道になるが、ダウンさせる→追い打ちの繰り返しでかなりいける。

魔法剣が持てないクレリックはなかなか活路が見いだせない。回復は十分にあったとしても肉弾戦はさすがにボスに分がある。ただし、ストライキングやブレスはスキを見て使ってほしいし、モーニングスターがあるなら追い打ちでの多段ヒットを期待したい。



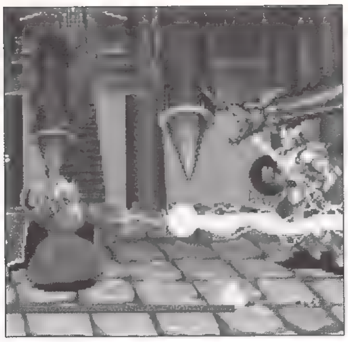
氷の剣は当たればダウンしてくれるので楽。ヒットアンドアウェイで。



マジックユーザーはこん身の魔法をたたき込む。ラストはI・ストームだ。

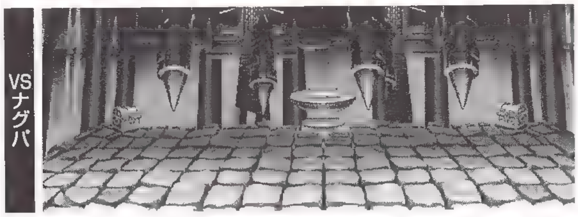
マジックユーザーはこん身の攻撃魔法をたたき込む。序盤でシルバーダガーと大オイルでダメージを与えたら、あとは何でもいい。ただ、次のナグパ戦を考慮したいので、I・ストームはなるべく残しておきフィニッシュに使う。

後半のツメの部分はどうしても乱戦になってしまう。まあ、ハンマーかシルバーダガーが確定で当てられて、大オイルもそこそこ期待できるので、わかってくれればかなり楽にはなってくる。



ダークウォーリアⅡを倒した君たちは、クリスタルワープでどうやら最上階に飛ばされたようだ。最上階への扉が開かれシンはまさに手の届く距離。それでは、いくら四天王のひとりを名乗るナグパであっても君たちの眼中には入らなかった。

VSナグパ



体力回復で以上！

ナグパ戦の前に買っておかなければないものはない。ないよりはあったほうがいいというところで、大オイルとハンマーは買ってもいい。ブラックドラゴンとマンティコアを倒したいのなら、とうぜん買っておく。ここは体力を回復させればOKだ。

VSナグパ

じつはナグパ戦に挑むときは、ダークウォーリアⅡからの仕込みが重要になってくる。戦士系ならCLリング、クレリックもC・ライト、マジックユーザーはI・ストームだ。ではどのように流れるのかを追っていこう。



開幕に理想のアイテムか魔法に合わせておきたいが、うまくいくか？

まず、カーソルが理想のものに合っていればファイヤーボタンを連打する。このとき、ナグパのL・ボルトが有効かこちらの魔法が有効かのタイミング勝負になる。

とうぜん、ナグパのL・ボルトが唱えられてしまうと、こちらはいくらボタンを連打しても魔法は出せない。そう、リッチ・デイモス戦でおこるあの現象である。

このとき、ボヤボヤしているとブラックドラゴンのブレスをくらってしまうので注意したい。



スライディングパターンも常に用意しておく必要がある。

よって、開幕は前に歩きながらファイヤーボタンを連打しつつ、魔法が唱えられなかったら速やかにスライディングを数回行う。これで、ブラックドラゴンのブレスの懐に入り、最悪の事態は避けることができる。

また、最初に理想のものにカーソルが合っていなければ選択肢としてはひとつ。スライディングのみになる。



まずはスライディングで右端まで移動。そこから立て直すこと。

集中攻撃せよ

スライディングパターンになってしまったら画面右端まで行って、すぐに魔法かアイテム欄を修正する。とうぜん、開幕から唱えられればそれはそれで問題なし。

さて、魔法がマジックユーザーのI・ストームであればほぼ勝利決定。ウィザードリィスタッフ、イヤリング、さらにロッド・Cとくれば大ダメージだ。

ほかのキャラの場合はC・ライト系の魔法なので背後には効果がない。よって、敵が分かれている混戦の場合は左右に1発ずつ使ったほうが安全である。そのためにもCLリングは余裕を持って6つくらいほしい。



周りに敵が散らばってしまったら、片方でまずC・ライトを打って…、



さらに反対側にも打って完全に麻痺させたい。数は多めに持ってこよう。

そして、ナグパをピヨらせたら最優先で連続攻撃を入れておく。基本的には斬り攻撃→ダッシュ必殺技→斬り攻撃（強攻撃）→ダッシュ攻撃…2回も入れれば確実に倒せるので、あわてる必要はまったくない。

細かい注意点としては、宝箱を開けている余裕があるならC・ライト系を唱えて倒してしまったほうがいいということ。ダウンしているナグパに使っても意味がないということ。この状態で使っても倒れたままナグパはピヨるだけ。

また、テレポートで消えかかっているナグパに使った場合はOKだ。このあたりは気にしなくていい。

アドリブでも勝てるが…

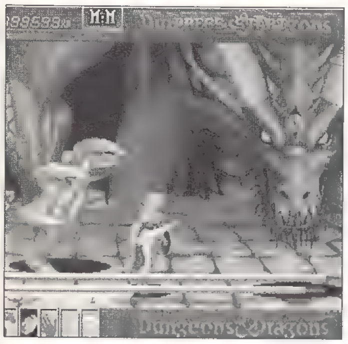
ハッキリ言って慣れてくればナグパ自体怖くないし、ブラックドラゴン、マンティコアと倒すのもそう難しくはないだろう。

そうなるとCLリングはいらないと感じてくるものだ。たしかに、アイテム欄もキツキツなので、ほかのアイテムを持ちたくなるしね。まあ、伝説の剣でデカイ連続技が決まればほぼ勝負はあったようなものだ。

ただ、絶対に負けないためにはアドリブの戦いは極力避けていきたいのが本音。やっぱり安定感を取るのであれば、無策で挑むのは危険だと判断したい。ここのCLリングは外せないと言わせてほしい。

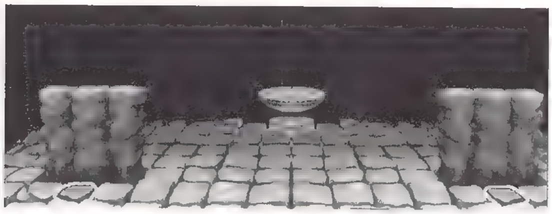


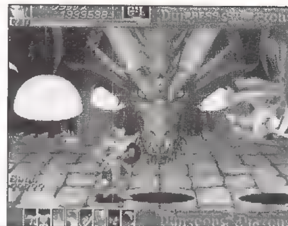
ナグパへの連続攻撃のミスは許されない。少ないチャンスを見逃すな。



四天王をすべて倒し、君たちはついにシンとの最終決戦を迎えるだけになった。ここまでの長く苦しい冒険もあと一歩のところまで来たのである。
もちろん、ここで倒されたのでは今までの苦労がすべて無に帰する。絶対に負けられないのだ。

2B道中

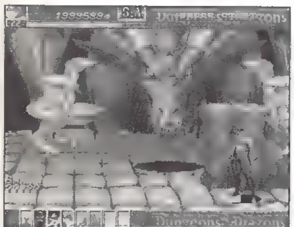




ついにシンを追いつめて最終決戦を迎えることに。勝てるのか？

VSシン

ついに最終決戦である。基本的にはレッドドラゴンと似てはいるものの、難しくなっている部分もある。やや内容はダブるが詳しく見ていこう。



レッドドラゴンのフィールドよりやや狭くなっている。

まずはシンの攻撃をチェックしよう。とうぜん、どれもくらえない強力なものばかり。

●噛みつき
●ひっかき
●手からの3WAYショット
●ブレス
●メテオ

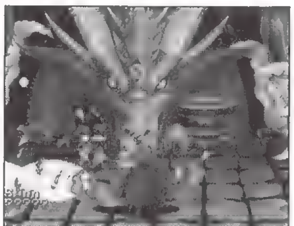
シンもレッドドラゴン同様いちばん下のラインで戦うこと。で、手からの3WAYショットは移動で避けるのではなく、ジャンプでかわしていくといい。



手からの3WAYショットは戦士系ならジャンプで回避しつつ攻撃。

ジャンプで避けるのは戦士系のキャラクター。マジックユーザーはとうぜん攻撃魔法で回避＆攻撃、クレリックはストライキング系を中心に、いざとなったらH・パーソンでも何でもいいから魔法を使って回避。そう、回避することに意味があるぞ。

エルフもマジックユーザーと同じノリでいきたいのだが、終盤は魔法欠乏症で苦しむため十分な魔法数があるとは限らない。できればジャンプで避けたいところ。



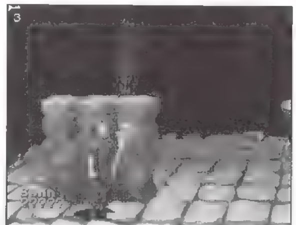
もちろん、魔法が使えるのなら魔法を使用して回避すること。

そして、ジャンプしたら避けるだけでなく、レバーを下に入れてのアタックボタンで、突き攻撃を狙っていく。シンに攻撃をヒットさせれば、それだけウェイトがかかり空中にいる時間が長くなる。結果的に避けやすくなるのだ。

ブレスもレッドドラゴンと何ら変わりはない。正面、サイド、奥からのどれかで、3回しか使えないとパターン的にも同じだ。

ただ、奥からのブレスは遮蔽物を使ってやり過ごすため、慣れていない初心者はハッとしてしまう。それは一見すると隠れる場所が見あたらないからである。

それはご安心あれ。よ～く見ると手前のラインに色違いのブロックがある。そこの上に自キャラを移動させれば石の壁が出現する。ただし、ブレス中に移動してはならないので、それだけは注意だ。



色違いの石の上にいればブレスを防ぐ壁が出現する。

確実な方法はない

レッドドラゴンでも落石がライバルであったように、シンでの戦いも同じ系統のメテオがプレイヤーを苦しめる。

さらに、落石はすべてが同時に落下してくるので、まだ対処しやすかったのだが、シンのメテオはまばらに落ちてくるため非常に避けにくい。

なお、ファイター、クレリック、マジックユーザーは左右へのスクロールがほぼ問題なく可能なので、避けるのはたやすい。やはり問題はエルフ、ドワーフ、シーフの3キャラクターになる。

共通して言えることは、基本的に見て避けるしかなく、ダメだと思ったらアイテムで回避。アイテムがなくなったら危険回避技でよけることになる。エルフは無敵時間が長く、シーフはバック転があるが、ドワーフがいちばん厳しいことになる。

いちおう、左右へスクロールするときもあるのだが、まったくあてにできないのが現状。ある程度の運はからむ。



メテオは左右に移動したいところだが、スクロールせずかわせない。

最後だけに…

最終面だけにやはりミスは避けていきたい。それだけで死ねるからだ。ただ、メテオの避けに関してはアイテムの数が確実性を上げるのみ。いちおう、メテオと言っても魔法扱いにはなっていないので、こちらも魔法を使えれば、ほぼ確実に回避できるのはうれしい。すべてかわすのは不可能に近い。



メテオはアイテムか魔法で積極的に回避。くらうとかなりイタイ。

Dungeons & Dragons

SHADOW OVER MYSTARA™

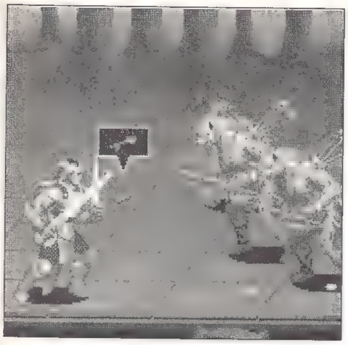
冒険者の前に立ちはだかる、強大な敵の計画とは…？

真相に近づく彼等の前に姿を顕した、妖艶なる者の正体は…？

冒険者たちの目前に、更なる壁が待ち受けていた…



浮遊城



トリンタンの村を救った一行は、その後の選択でモンスターの多い近道を選んだ。そこに待っていたのは、巨大な戦車だった…。このステージは4回に渡って戦車が連結していくようになっている。個々の場所で出現モンスターを把握することが大事だ。

選択の必要性

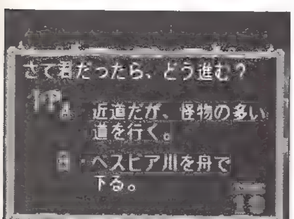
ゲームが始まってから最初の分岐で、来ることができる重戦車ジャガーノート。まず普通にプレイするならばこのルートはオススメできない。

このルートを回避する理由として、まずベスピア川を下ったほうが、お金を入手できる額が格段に違うということ。

ベスピア川ルートはクリア時に7000近く入手できるのに対してこのルートでは、約1600ぐらいしか入手できないのだ。お金が重要なこのゲームにおいて、これだけ差がでるというのは深刻だ。

さらに、ここの最後に待ち受けているのは、このゲーム中最強といっても過言ではないほど強いダークウォーリアだ。

と、ここまで不利な条件がそろっているのに、このルートを選択する必要は全くないので、通常はベスピア川ルートを選択しておこう。



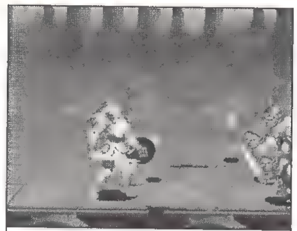
ステージ前のルート選択では、なるべくベスピア川を選択するようにしたい。

連結ごとに敵を覚える

このステージは、戦車が連結するごとにモンスターが出てくるシステムになっている。連結ごとに出現する敵の種類とパターンを覚えておくと楽なので、順に紹介していこう。

スタートしてジャガーノートに飛び乗るデモが終わったらゴブリンの登場。ここは、合計6匹のゴブリンが出てくるのでサクサク倒そう。全部倒したら連結がスタートだ。

連結したら、まず注意したいのがゴブリン(石)だ。画面をスクロールさせると右側からいきなり投げてくるので、スクロールさせるときにはダッシュ必殺技を出しながら進むといい。M・ユーザーの場合はダッシュジャンプで大きく跳び越えよう。そのあとのノール(弓)は離れると弓を撃ってくるので接近して戦おう。ちなみにこのノール(弓)はここにしか出てこないレアなモンスターだ。また、ノール（弓）を倒したときにはアローを落とすことが多い。アロー1本でも、ここは貴重なので忘れずに回収しておこう。ノール(弓)を全部倒すと、今度は左からゴブリン(石)が2回出てくるので、忘れずにガードすること。ゴブリンが去ると今度はノール(斧)2匹とゴブリン(オイル)が2セット登場する。このとき、画面の右端でノール(斧)と戦うとオイルを投げられて戦いにくくなるので、なるべく画面の左端で戦うこと。これが終われば2回目の連結になるが、画面上の方にカギが落ちているので忘れずに回収しておこう。

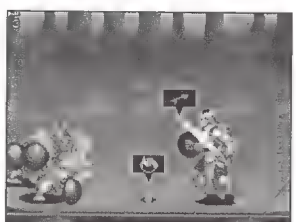


ゴブリン（石）の登場パターンは覚えておかないと、まずダメージを受ける。

2回目の連結が終わるとヘルハウンドが3匹登場する。ここで登場するモンスターはこれだけだが、地面にカギ、ヘーストポーション、ポーション（大）が落ちている。ヘルハウンドを倒すと連結が始まるのだが、連結が終わるとアイテムは取れなくなるので、敵を全て倒す前にアイテムは回収しよう。

3回目の連結が終わると、ゴブリンが6匹登場し、倒すと今度はヘルハウンド2匹とゴブリン4匹の波状攻撃だ。数が多いので、一方向にまとめて相手にするといい。ここには、カギとL・ボルトリングが落ちているが、L・ボルトリングはアイテム欄に余裕がないので、取らない。取るならすぐに使うこと。全ての敵を倒し、最後の連結が始まると、ボスの登場になる。

道中では無駄なダメージは受けず、ボスには万全の態勢で臨むようにしたい。



貴重なL・ボルトリングだが、ここではアイテム欄に余裕がないので無視する。

アイテムは大切に

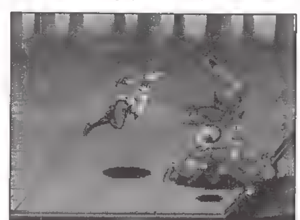
このステージに来る前にはショップが無いため、十分な装備を整えることができない。そのため、トリンタン村からこのステージのボス戦まで、1つのアイテムも無駄にしてはならない。普段ならほとんど使うことはないアローも、ここでは重要な役割をはたすアイテムなのだ。

そんな中、シーフには敵に体当たりしてアイテムを盗むという特殊能力がある。ただでさえボス戦が厳しいシーフは、まさに地獄に仏といった感じだ。

盗みを重視する相手は、ノール(斧)とヘルハウンド。ノール(斧)はオイルを落とすし、ヘルハウンドは大オイルを落としてくれる。うまくいけば、オイル8個に大オイル5個の収穫になるのだ。

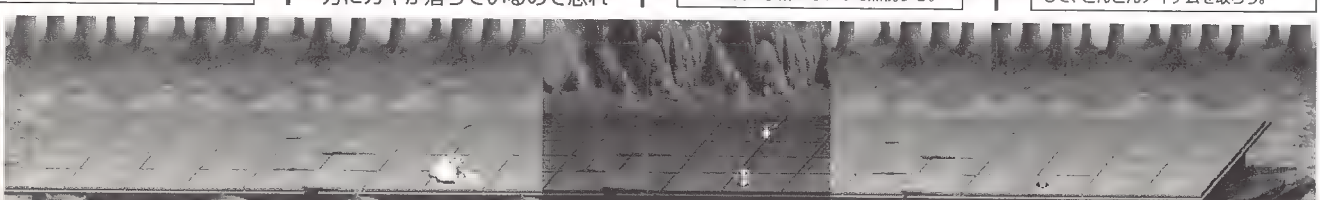
しかし、ヘルハウンドは他にフレイムシールドも落とすので、必ず5個取れる保証は無いが、少しでも大オイルとオイルが補給できれば、かなりの戦力アップになる。でもシーフは防御力が低いので苦戦は必至だ。

これでボス戦が多少楽になるが、それでも勝てるかどうかは五分五分といったところ。それほどボスは強いのだ。

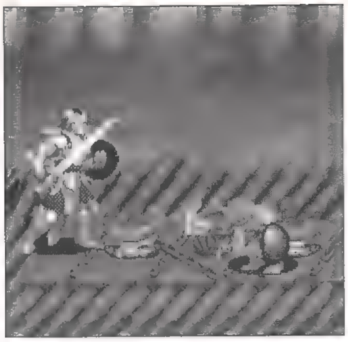


シーフの特殊能力は盗み。敵に体当たりして、どんどんアイテムを取ろう。

重戦車ジャガーノート



追いつめた敵にとどめを刺そうとしたとき、1匹のゴブリンが血気にはやり凶悪なモンスターを解き放ってしまった…。魔法が使えないキャラにとって、ゲーム中最も難しいボスがこのダークウォーリアだ。己の全てを出し尽くして勝利をもぎ取れ！



戦う前に準備する物

ダークウォーリアと戦うためには、より多くのアイテムを持ってくることが必要となる。でもここにくるまでにショップは無いので、全て自前で調達しなければならない。当然、ゲームスタート時からアイテムの調達は始まっているので、途中取ったアイテムを使ってはだめだ。

ファイター、ドワーフ、エルフ、シーフの4人は、アイテムサークル内に5つのアイテムを持てるので、ダガー、オイル、ハンマー、アロー、イフリートボトルを持っておく。シーフは途中ヘルハウンドから大オイルを入手できるので、アローと取り替えるといい。クレリックとM・ユーザーは持てるアイテムを全て持ってこよう。この面の途中にL・ボルトリングが落ちているが、クレリックとM・ユーザー以外は無視する。ここではL・ボルトリング一発よりも、数が多いアイテムが重要だ。



アイテムサークルの中には、持てるアイテムの全てを詰め込んでおく。

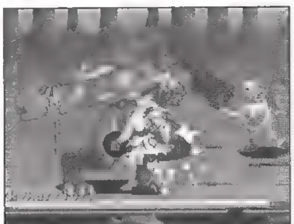
ダークウォーリアの攻撃

実際の攻略に入る前に、ダークウォーリアの攻撃方法について紹介しておこう。
ダークウォーリアの攻撃パターンは、

- **殴り、タックル**
- **口から吐くサンダーボール**
- **ジャンプ攻撃**
- **サンダーウォール**

の4つだ。

殴りはその名の通り、殴って攻撃してくるのだが、身体がデカいので、殴るリーチも見た目より思った以上に長い。他にもダッシュ必殺技のようなタックル攻撃もある。


基本的な攻撃の殴りだが、この巨体から繰り出されるパンチは破壊力も抜群！

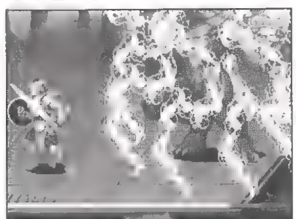
口から吐くサンダーボールは非常にやっかいで、球状の雷を吐き出し、それが地面に落ちると雷の柱が立つという2段構えの攻撃なのだ。うまく雷の弾を誘導すれば攻撃を与えるチャンスなのだが、ステージが狭いのでそう簡単にはいかないのが現実。また、ダークウォーリアが地面に拳を叩きつけたときに雷の柱が立つ攻撃もある。

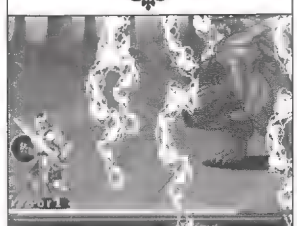
ジャンプ攻撃は自分との距離が離れて、横軸があったときに仕掛けてきやすい。着地には多少のスキがあるので、攻撃を与えるチャンスなのだが、少しで


球状の雷を吐き出すこの攻撃は、地面に着地すると雷の柱へと変化する。

も攻撃が遅れるとガードされてしまうので、攻撃するときには、できるだけ背後から攻撃を仕掛けたい。サンダーウォールはダークウォーリアの周りに雷の壁をつくる派手な攻撃だ。この攻撃を仕掛けてくるときには、全身に雷を溜め込むような予備動作があるので、回避することは簡単なのだが、雷の壁が全方向に広がってくるので、攻撃範囲は驚くほど広い。ダガー、ハンマー、アローなどで、攻撃範囲外から攻撃することが可能だが、かなり離れた位置から使わなければならないので、そのあと剣での連続攻撃にいけないのが残念。ここはハンマーでピヨらせた後で攻撃しよう。

以上がダークウォーリアの攻撃パターンだが、説明すればするほど、うんざりするような攻


雷を放出する予備動作のあとに自分の周りに雷の柱で包み込む攻撃。


さらに、そこから全方向に雷が広がるので攻撃範囲の広さはハンパではない。

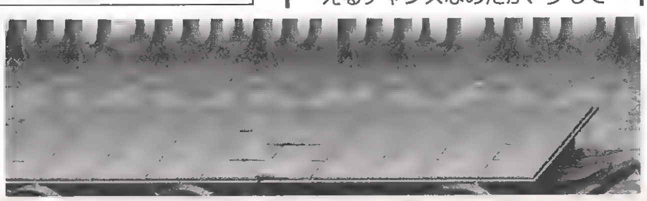
殺るか殺られるか!

これからダークウォーリアの攻略を紹介するが、魔法が使えないキャラは、完全な攻略は存在せず、かなりのアドリブが要求されるので覚悟しておいてほしい。

まず初めは、ダークウォーリアが動く瞬間に合わせて、自分が持っているアイテムの中で一番数の多い飛び道具を全てつぎ込むのだが、種類はダガーかアローが望ましい。飛び道具を、使うときには残数を数えながら使い、最後の弾を撃ち終わると同時に連続攻撃を入れてダッシュ必殺技へとつなぐのが一連の攻撃パターンだ。

ダッシュ必殺技が決まったら、素早くアイテムサークルを開いてオイル（シーフなら大オイル）にカーソルを合わせ、オイルハメに移りたい。ハメかたは、最初のテルアリンと同じやり方でOK。ここでどれぐらいダメージを与えることができるかどうかが、攻略のカギとなる。ザコのスケルトンに邪魔されやすいが、少し軸をずらしたりして、うまく対処したい。この辺りはハッキリいって最も重要。次に、残っているハンマーを1個ずつ確実にヒットさせ、ピヨらせたところに連続攻撃を入れていく。ダウンさせたときには、追い打ちも忘れずに入れておくこと。

最後は残っているもう一つの飛び道具と、イフリートボトルを使ってダメージを与えよう。これだけやれば、かなりのダメージを与えることができるので、あと少し攻撃すれば倒すことができるはずだが、攻撃してもガードされることが多いので、ジャンプ攻撃やサンダーボールのスキにうまく攻撃をヒットさせてとどめを刺そう。



腐海と呼ばれる森



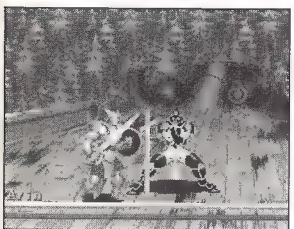
飛行船を襲撃された一行は、やむを得ず森の中へ不時着する。近くの町に寄って装備を整えたいところだが、先を急ぐ一行は、そのまま目的の地へ向かうのだった…。ただ進むだけのステージとは違い、隠し部屋の多い腐海は、独特の雰囲気がある特殊なステージだ。

腐海への道のり

飛行船での戦闘をクリアすると分岐があるのだが、ここにはいくつかの条件がある。

テルアリンとの戦闘が終わった状態で、背景が空のグラフィックであれば、アインスンの街か、腐海へ行くかの選択になる。しかしテルアリンとの戦闘が長引いて背景のグラフィックが森に変わってしまったら、強制的に腐海のルートになってしまうのだ。

また、強制的に腐海へ行かされた場合でもエルフでプレイしていれば、特別ステージの「木々の架け橋」へ進む分岐が出現するぞ。



テルアリン戦で背景が森のグラフィックなってしまったら、腐海行きが決定する。

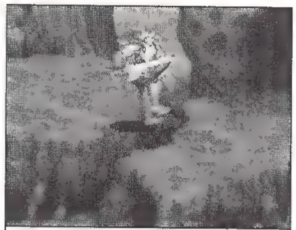
腐海での特殊動作

ただ横にスクロールするだけのステージとは違い、立体的な動きができる一風変わったステージがこの腐海だ。

ここでは、普段は無い特殊な動作があるので紹介しよう。

まずは、マップを見てほしいのだが、このステージは砕かれた大陸のように、いくつかのブロックに分かれているのがわかる。それぞれの間には、大きな亀裂があるので、歩いて通ることはできない。

しかし、この亀裂はジャンプボタンを使うことによって「跳び越す」ことができるのだ。跳び越すには、行きたい方向に向かって方向キーを入れ、ジャンプボタンを押せばOK。スタート地点から右に進むと看板が見えてくるはずだが、この看板を読むには方向キーの上とジャンプボタンを押して向こうに渡ればいいというわけ。

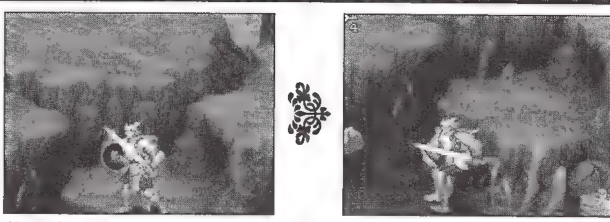


行けそうにないところでも、ジャンプボタンを押せば実は渡れるのだ。

また、ステージ中央の階段状になっているところも、これと同じように跳び越えれば行き来することが可能だ。

下に降りるときには、方向キーを下に入れてジャンプボタン。上に昇りたいときは、方向キーを右斜め上に入れてジャンプボタンを押すといった感じだ。でも昇るときには、若干コツがあり、昇りたいところから、少し離れた場所でジャンプボタンを押さないと、うまく昇れないのだ。初めのうちはうまく昇れないかも知れないが、慣れれば何てことはない。

特殊動作「跳び越し」

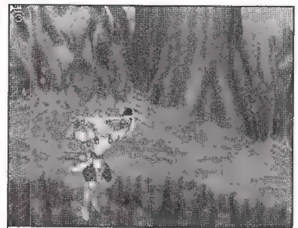


普通に歩いては渡れない所でも、方向キーとジャンプボタンを使って跳びきる。階段状になっているところは多少コツが必要だが、慣れてしまえば何てことはない。

5つの隠し部屋

5つの隠し部屋が全体のステージの一部になっている腐海は、自由度が高くどこから入ってもかまわないのだが、下手に動き回ると敵に囲まれることになるので、ルートをパターン化するといい。

ここでは、最もいいと思われるルートを追って、順に紹介しようと思う。



スタートした直後、崖の下が隠し部屋になっているので、さっさと入ろう。

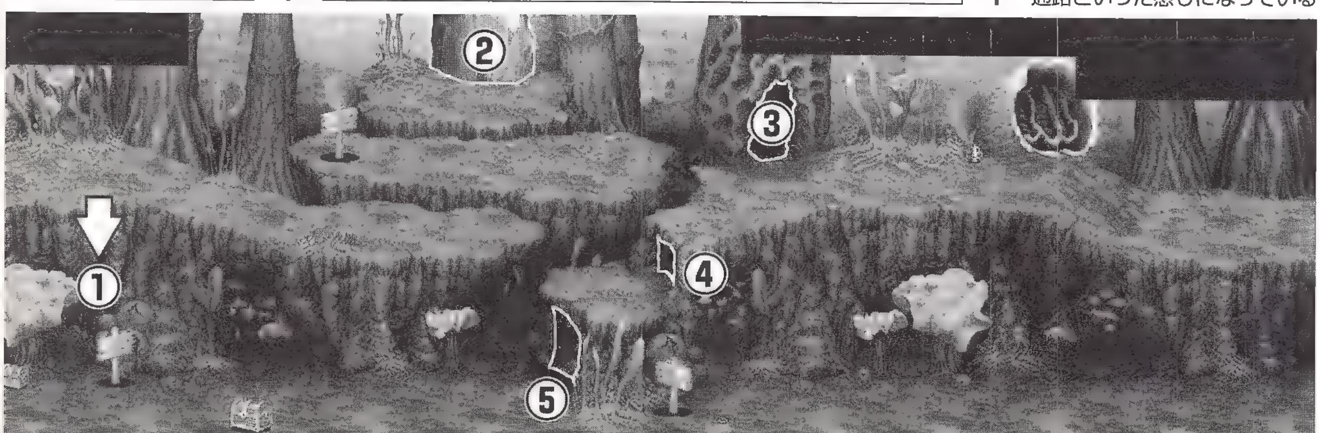
●隠し部屋①

ステージが始まったら、下の崖に向かって方向キーを入れておくと、崖の下に降りることができる。ここが隠し部屋①の入り口だ。

ここに入らず、右に進んでしまうと、G・ビートルの大群が押し寄せてくる。それほど厳しくはないが、先に隠し部屋に入れば消えるので相手にしなくてすむのだ。

隠し部屋①は部屋というより通路といった感じになっている

腐海と呼ばれる森～VSビホルダー



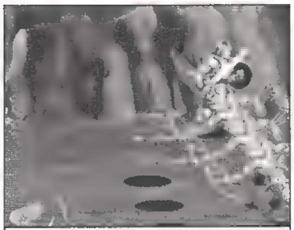
のでどんどん進もう。ここはとにかくゴブリンの数が多くうざったい。

最初の一団を倒すとG・ビートルの大群が飛んでくるが、下手に手を出すと不要なダメージを受けるので、しゃがんでやり過ごそう。スクロールが進むとまたゴブリンが出てくるのだが、2匹倒した時点でG・ビートルも飛んでくる。ここはG・ビートルが飛んできた時点で、すぐにしゃがみ、そのままゴブリンを攻撃するといい。でも、しゃがんだまま剣を連打すると、G・ビーストが攻撃態勢に入り、突進してくるので、軸をずらしながらゴブリンだけを倒し、G・ビーストは無視する。

これで隠し部屋①は終わりだが、途中に宝箱が6つある。開けられる物は全て開けたいが、鉄の小箱はワンダーエッグなので無理に開ける必要はない。また剣を使えるキャラならば、最初のほうで炎の剣が入手できる。今後、ガーゴイルを相手にするとき必要なので取っておくといい。



G・ビーストとゴブリンの波状攻撃は、しゃがみ攻撃でゴブリンだけを倒す。



隠し部屋④のノール(弓)軍団は、画面の一番上にいれば矢を受けない。

●隠し部屋④

隠し部屋①を出たら、マップ⑤の右側に出現するのが、出たらすぐG・ビートルの群が飛んでくるのでしゃがんでやり過ごし、隠し部屋④に入る。ここも隠し部屋①と同様に部屋ではなく通路なのだ。最初のノール(斧)を倒すとオウルベア2匹とコボルトがいっぱい出てくる。とにかく数が多いので落ち着いて戦おう。全ての敵を倒したらスクロールが始まるが、2つある宝箱にはポーションとスピードブーツが入っているので回収しておく。スクロールを開始させると、左右から2回ノール(弓)が出てくる。いきなり出てくるのでダメージを受けやすいが、画面の一番上にいれば矢があたらないので覚えておこう。矢をやり過ごしてスクロールさせたら、左からノール(弓)とコボルトが3匹出てきて、倒したら終わりだ。

最後に2つある宝箱には共通の物でイフリートボトル、剣を使えるキャラなら雷の剣を入手できるぞ。

●隠し部屋②、③、⑤

残りの部屋は文字通り狭い部屋になっている。

②の部屋は手前にある石を左から押せば入れるが、石を押すことができないM・ユーザーは入ることができない。中はコボルトがいっぱいなので、宝箱の中のお金だけ回収してさっさと出てもいい。

③の部屋はグールが大量に出てくるので無理に入る必要はない。宝箱の中身は、お金と頭部装備品、呪いの剣2だけだ。呪いの剣2に関しては下のカコミを見てほしい。

⑤の部屋は、G・ビーストとスケルトンの大群。ここの宝箱にはお金のほか、マジックリングが出るがスケルトンはかなりうざい。リングとお金だけ回収してさっさと出てしまうのが賢明だ。



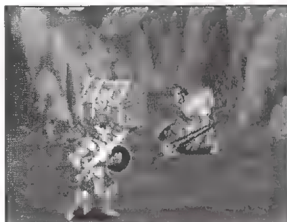
隠し部屋②は、手前の石を動かさないと、入れない仕掛けになっている。

伝説の聖剣ホーリーアベンジャー

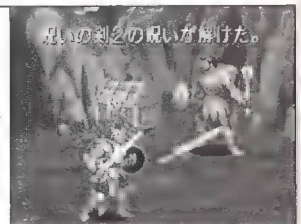
隠し部屋③で入手できる呪いの剣2は、呪いを解くと、ホーリーアベンジャーになる。

この剣は、アンデットモンスターに絶大な効果があり、攻撃すれば、全て一撃で倒せるのだ。しかし、効果があるのはスケルトンとグールだけで、残念ながらリッチやエザーホーデンに効果はない。また魔法剣でもないので、ガーゴイルにダメージを与えることもできない。

呪いを解く方法は、クレリックが8回拾えばOK。でもクレリックは剣を持つことができないので、装備することはできない。よって、この剣を入手するには2人プレイが絶対条件なのだ。興味がある人は一度取ってみてほしい。

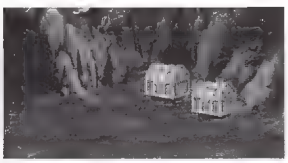


呪いの剣2が出たら、クレリックが呪いを解くために拾う動作を繰り返す。

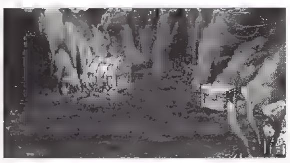


拾う動作を8回繰り返したら呪いが解けホーリーアベンジャーになるぞ。

腐海隠し部屋2



腐海隠し部屋3



腐海隠し部屋5

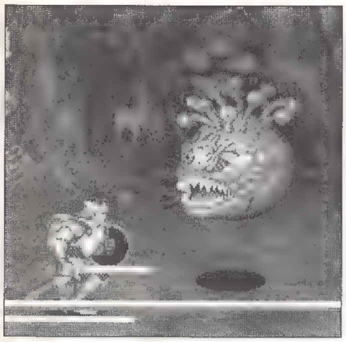


腐海隠し部屋1



腐海隠し部屋4





死の森と噂される腐海を進み、やっと出口が見えてきたと思った矢先、とんでもないモンスターが現れた。2年前に戦った「あいつ」だ…基本的に魔法が効かないモンスターのビホルダー。でも、戦い方さえ覚えてしまえば、恐れることはないぞ！

上か?下か?

隠し部屋に入らなければ、一気にビホルダーと戦うことができるが、ここでステージ全体の出現モンスターを紹介しておこう。

まず、隠し部屋⑤から左に進むとグールの大群が押し寄せてくる。かなり数が多くやっかいだが、⑤の入り口を背にして相手をすればダメージを受けにくい。さらに、グールを出してから⑤入り口の上に昇ってしばらく待てばグールは帰っていくので安全だ。

さらに左に進むと宝箱が2つとG・スコーピオンがいる。このG・スコーピオンを倒すと上から大量にG・スコーピオンが振ってくるトラップになっている。ここはダッシュ必殺技で一気に倒してしまおう。宝箱には、ポーション(大)とジンサモニングリングがあるのでアイテム欄に余裕があれば取っておくこと。

あと敵が出てくる場所は、ボス手前だけだが、ビホルダーの出現場所は上の段と下の段の2カ所なので、ボス前のザコ敵も、それぞれ違った敵が出てくる。上の段に行った場合、トログロ6匹、スケルトン大群、G・ビートルの群と戦わなくてはならない。逆に下の段ならばシャドーエルフ(剣)6体が出てくるだけ。しかも、出てくるのは2体ずつなので、非常に楽だ。

ボス戦の前でダメージを受けたくないので下の段でビホルダーと戦うことをオススメしたい。

上の段はポーション(大)だけ取って、敵とは戦わないのが賢明だ。



上の段ルートへ進むと、スクロールが止まったあと、敵の大群が出てくるが、



下の段なら、シャドーエルフだけでいい。場所も広くて戦いが非常に楽。

対ビホルダー戦

普通に戦うと、強力な魔法を連発されて、尋常じゃない強さを発揮するビホルダーだが、倒し方さえわかってしまえばノーダメージで倒すことも、そう難しいことではない。

まず、ビホルダーを出現させるときには前もってしゃがんでおく必要がある。ビホルダーに近寄るときにもしゃがみ歩きで進むこと。近寄るときには、必ずビホルダーの少し上にいることが条件だ。

近寄ったら自分の影とビホルダーの影に注目し、下の図のように間合いを合わせ、自分の攻撃がギリギリ当たる間合いに調整する。あまり間合いが近いと、噛みつかれるおそれがあるので注意だ。あとは、しゃがみながら攻撃して、当たったところでアタックボタンを連打すればOK。

うまくいけば、そのまま最後まで攻撃が当たり、倒せることもあるが、ビホルダーが動いてしまうことも多々ある。そんなときはスライディングで近寄って、また同じように攻撃すれば問題はない。

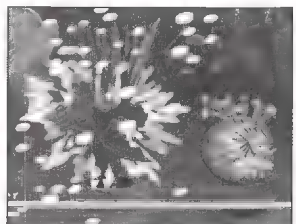
この戦法で注意しなければいけないのが、必ずしゃがんで戦うということ。立つとビホルダーが撃ってくる魔法を受けてしまうのだ。また、ビホルダーの魔法は頭の目から円すい状に撃ってくるので、しゃがんでいても、ビホルダーとの間合いが離れていると魔法を受けるので常に近寄って戦わなければならない。

以上の点を注意しながら戦えばビホルダーは余裕だ。

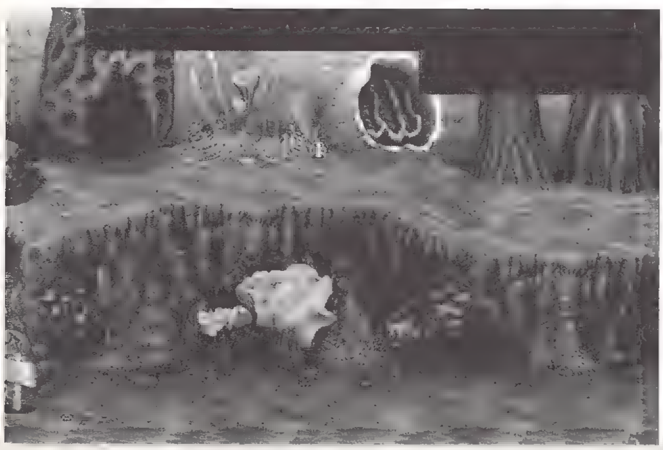
ビホルダー戦は通常、魔法を使うと中央の目によって、かき消されてしまうので魔法は使わないのだが、魔法を唱えられる瞬間は存在する。

その瞬間とは、自分がビホルダーの背後にいるとき、つまり、ビホルダーの目が自分に向いていないときだ。

ビホルダーは目で魔法をかき消すため、その目に自分が映っていなければ、魔法を唱えることができるというわけだ。でも意外と難しいので、狙うなら噛みつこうとして突進してきたときや、ジャンプしてきたときがいいだろう。



通常魔法が効かないビホルダーでも、目が合っていなければ、使えるのだ。



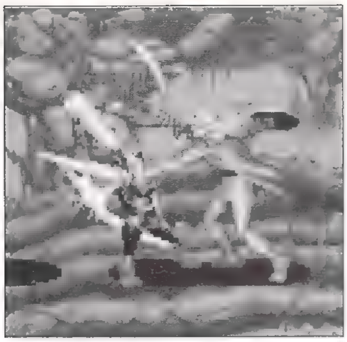
ビホルダー戦での攻撃位置



ビホルダーの影より、１個分上にずらして攻撃する。

エルフ・木々の架け橋～vsグリーンドラゴン

大樹の大要塞を目指し、エルフの案内で木々の架け橋を渡ることにした一行。道中は短く、アイテムも何もないが、ボスはなんとグリーンドラゴン。初めて出会う強敵、ドラゴンにどう対処するかが重要。また、このルートは大樹の大要塞の途中につながる。



温存してくる

エルフがいるときのみ来ることができるステージ。

このエルフの架け橋に来る場合、アイテムとして持ってきて欲しいのが、ハンマー9個である。これがないとボス戦で苦労する。また、魔法はヘイストが重要だ。必ず1つ残してこよう。

この条件を満たすには、恐らくハーピー戦で苦戦するかもしれない。ハンマーを使えないので、I・ストームとM・ミサイルを使って何とか抜けてきてほしい。



ココに来るのならハンマーを9個持ってくること。ハーピー戦が重要。

木々の架け橋前半

木の枝のような道が道中。まずは少し進むとシャドーエルフ（剣）が3体出てくる。ハーピー戦と同様、空中から降りてくるところを後ろから斬っていこう。

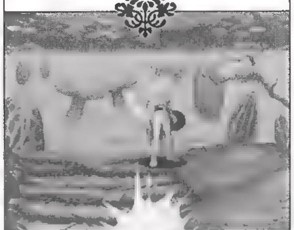
ここで、3体のうち2体倒すと画面奥にシャドーエルフ（ワイバーン）が出現する。

こいつは火球を撃ってくる。どっかで見たことあるよね。そのとおりで、なんとここのザコ戦はハーピー戦と同様の構成になっているのだ。

したがって、最初のシャドーエルフ（剣）3体が出てきたら、すぐに左端に戻って戦うようにする。そして、シャドーエルフ（ワイバーン）が出てきたら、走って右に行って火球をやり過ごそう。写真の場所まで行けば、火球は届かないぞ。このあと、シャドーエルフ（剣、ワイバーン）の組み合わせがもう1セット来る。一度左端に戻ればいい。



シャドーエルフが来たら、一度左端に戻っていこう。ハーピー戦と一緒。



ワイバーンが奥に見えたら、走ってここまで来る。そしてじっと待とう。

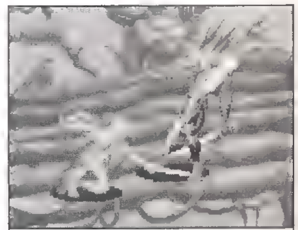
しゃがんで対処

次は斜め上にポーション（大）が見えるところまで移動する。そうしたらしゃがんでから移動していこう。急いでポーションを取りに行くと左右からのG・ビートルにくらいやすいので、しゃがんでから取りに行こう。

G・ビートルをそのままやり過ごしていると、再びシャドーエルフ（剣）が2体くる。このときもG・ビートルが延々といるので、しゃがんで対処していくことになる。

しゃがんでいると空中からの攻撃が避けられないように見えるが、じつはスカってくらわないので安全。写真の位置にいれば、地上からの攻撃もくらわないので、まったく問題なくやり過ごせるぞ。

このステージのシャドーエルフ（剣）は体力が多いので、無理に倒そうとはせずに、しゃがみ斬りで追い払いつつ勝手に逃げていくのを待ったほうが楽である。



この位置でしゃがんでいればいい。しゃがみ斬りで追い払えばなお良し。

ボス前セッティング

データを読み込んだらボス戦だが、その前にアイテムや魔法をセットしよう。

まずそれぞれのサークルを、ヘースト、ハンマー、M・ミサイルに合わせる。ヘーストにしてボス戦に突入だ。

vsグリーンドラゴン

まずは画面右端のやや上寄りにダッシュで移動しよう。すると、奥に沼気が上がり、グリーンドラゴンが空中に飛んでいく。

この姿が見えたら、すぐにヘーストの魔法をかけ、サークルを開く→ジャンプ→攻撃とボタンを押してハンマーに合わせる。

ここで、グリーンドラゴンが登場。すぐにハンマーを4個投げて、あとはひたすら斬る。頭の影より少し上の位置でやること。

これで、グリーンドラゴンはもう一度その場でブレスを吐く。ハンマーを投げつつ斬りまくろう。これだけでグリーンドラゴンを倒せるぞ。

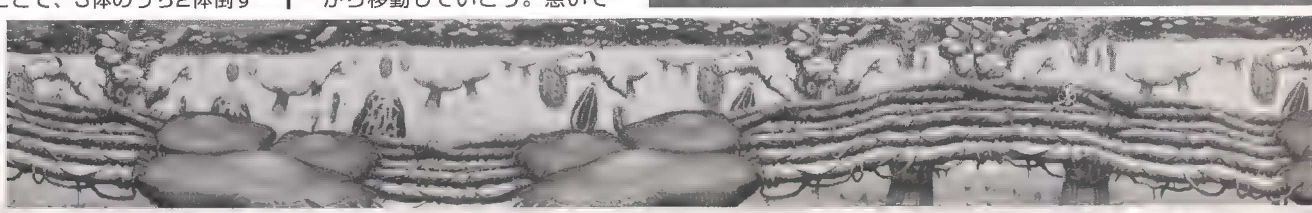


奥にグリーンドラゴンが見えたら、ヘーストをかけよう。

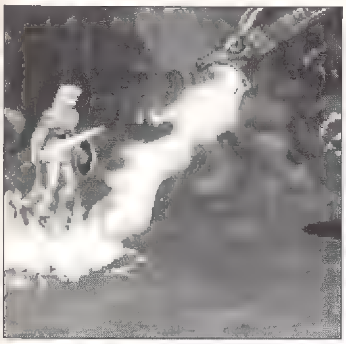


あとはこの位置でハンマー＆斬り。これだけであっけなく勝ててしまう。

木々のかけ橋

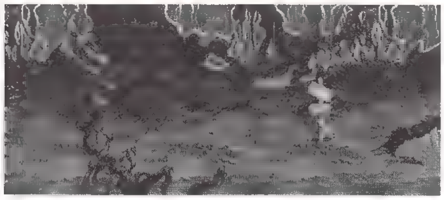


迷いの森～vsブラックドラゴン



女王シンのあとを追い続けて迷いの森に入った一行。迷いの森は、ルートを間違えると、最初に戻されてしまう。4回間違えると森の主であるブラックドラゴンが襲ってくるぞ。このルートはノームの村に行けないので、後々苦労するが、点数を稼ぐなら…。

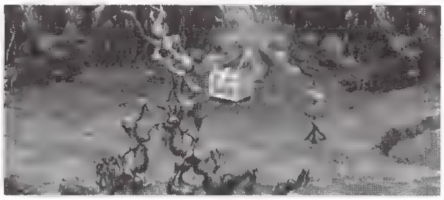
迷いの森1



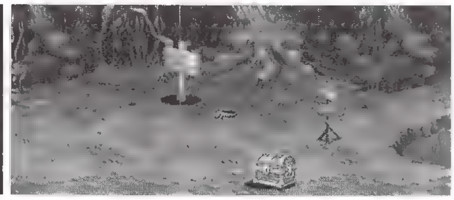
迷いの森2



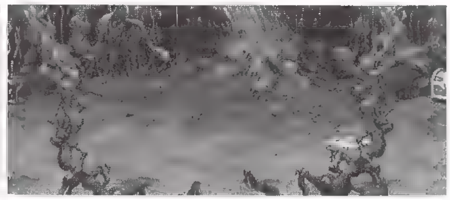
迷いの森3



迷いの森4



vsブラックドラゴン



迷いの森の構成

迷いの森は、知識無しでいきなり行っても、1／16の確率でしか通り抜けることができない。闇雲に進んでもブラックドラゴンの餌食になるだけ。　そんな迷いの森のエリア構成を、まずは見てみよう。

迷いの森には全部で4つのエリアがあり、各エリアには出口が上下に1つずつ計2つある。

この2つの出口のどちらを選択するかで正解が決まり、正解なら次のエリアへ進むことができる。不正解ならエリア1に戻されてしまうのだ。

この条件の下、エリア4の出口を正解で抜ければ、見事クリアとなる。つまり、4回連続して抜けるわけだ。

逆に、ミスを合計で4回すると、4回目のミスでペナルティーとしてブラックドラゴンと戦わなければいけなくなるので注意したい。



この最初のエリアを4回見たら注意。次に間違えたら即ブラックドラゴン！

迷いの森の抜けかた

エリアの構成がわかっても、肝心の出口の見極めかたを知らないと意味がない。

その見極めかたは、上下の出口の中央にある標識と、その右隣にいるコボルドによってわかるようになっている。

画面をスクロールさせていくと、標識の横のコボルドが動きだし、標識を破壊していく。ここからが重要。

●標識の破片が残ったときは、その標識の矢印が示すほうの出口

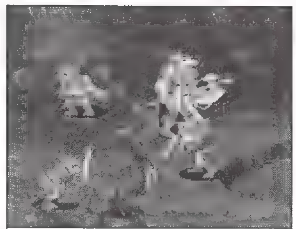
●標識の破片が残らなかったときは、標識を破壊したコボルドが逃げていった出口

が、正解の出口になっているのだ。

このときにありがちな間違いが、破壊前の標識の指す方向を正解と思いこんでしまったり、敵と戦っているうちに「どっちだったっけ？」と混乱してしまうなどがある。

また、標識の破片の飛ぶ方向はランダムなので、出現してきた敵や、背景に隠れて非常に見えにくいことが頻繁に発生する。よく目を凝らして見落とさないように。



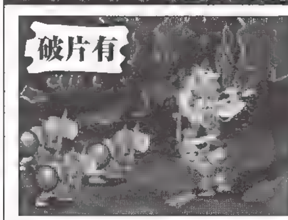


敵がたくさんいて背景も邪魔だと、標識の破片を見逃しやすいので注意！

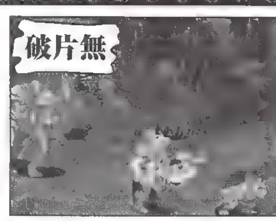
このためには、スクロールさせたら敵は無視して、まずは標識の破片の有無を確認していくといい。どちらの出口が正解かを把握したあと敵を倒していくようにしよう。

手元で紙やお金の表裏を使ったりして、出口の上下がどっちだったのかを確認していくといいぞ。

迷いの森の抜けかた



標識の破片が地面に残ったときはその破片の矢印が指す方向が正解。



破片が残らなかったときはコボルドの逃げていった方向が正解だ。

各エリア補足

各エリアには出てくる敵は非常に種類が多く、数も多い。

●エリア1

ここはゴブリンとオウルベアなどが出現。ゴブリンのオイルや石がうざい。

●エリア2

コボルド、ノール（弓、斧）が出現。宝箱にはオイルなど。

●エリア3

ここはグール、トログロダイトが出てくる。やや危険だ。宝箱は下のが鍵、CSWリング、スピードアップポーションなどで、上のは武器系。

●エリア4

最後はシャドーエルフ（剣、槍）、ヘルハウンド。とにかく攻撃をくらいやすい。敵を1方向にまとめていかないとボコボコになるぞ!!いきなり来る槍もくらいやすいので注意。宝箱は大オイルなど。立て看板は近くに落ちているネックレスの効果について。

以上がだいたいの構成。点数を稼ぐときの参考にしよう。

vsブラックドラゴン

セッティングしておく

わざわざ迷わない方法がわかっているのにブラックドラゴンに来るのなら、最後の出口ミスをする前にあらかじめアイテムをセッティングしておく。一度ブラックドラゴンのエリアに入ったらアイテムの変更をしている暇はないぞ。

合わせておくアイテムは大オイル。前の店でハンマーも買ってこよう。

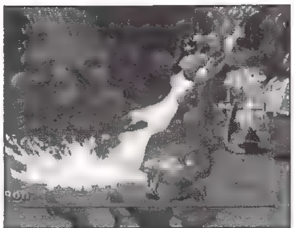
開幕ラッシュ

まずは右端までダッシュして奴の頭の下に入る。ここならブレスに当たらない。

頭の下に入ったら速攻で大オイルをすべて連打！ここで2～3回斬る。

そうすると、奴は続けて2回目のブレスを吐くので、今度はハンマーに合わせてこれもすべて使い切ろう。あとはひたすら斬っているだけで難なく倒せる。

体力の減りによってブレスが来るのを利用するわけだ。

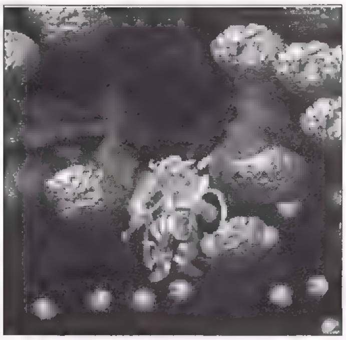


スタートしたら右端まで走り、大オイルとハンマー、そして斬り。こんだけ。

M・ユーザーピンチ！

ハンマーが使えないM・ユーザーは、大オイルを使って2回目のブレスに持ち込んだら、そのあとは斬るだけ斬ってブレスが終わったらM・ミサイルを1発使う。

これで3回目のブレスに入るので、また斬るだけ斬って死ななかったらM・ミサイル。斬るときに少し影を奴よりも上にずれておくといい。



ラファエルの洞窟を抜けて広大な地下世界に足を踏み入れると、ドワーフはこの地下水路ルートを見つける。このルートは、道中に敵がいないので素早くクリアできる。また、ボスは以前戦ったことのあるあの兄弟。今回は弟もいるのでかなり厄介だ。

地下水路

この面の道中である地下水路には、ザコ敵がいっさい登場しない。

代わりと言ってはなんだが、立て看板どおり、上から岩がどんどん降ってくる。一度くらい始めるとなかなか抜け出せないので、ごっそりライフを減らされてしまうぞ。

したがって、この地下水路に来たら、ひたすら右上をスライディングしていこう。こうすれば落石に引っかかることなく無事に抜けられる。

落石は一定時間続くので、この時間を利用して、ダッシュしつつ次のボス戦用にアイテムを合わせておくといい。アイテムは、C・ライトか大オイルがいいだろう。



落石を避けている最中にアイテムのセッティングをしていくのが賢い。

気合がすべて

テルアリン、テルエレロン兄弟が、このステージのボス。以前会ったときと同じ動きなので基本的な対処法は兄弟共に変わらない。

と言いつつも、やはり2人いるので相当厄介。兄（黒）のほうを倒せば終了なので、狙いを絞っていこう。ダッシュしてぶつかれば転ぶので、これで弟のほうを転ばし、その間に兄のほうを攻撃していきたい。画面中央で転ばしたらとにかく大オイルで追い討ちしていこう。

ここからは気合になる。ダッシュでひたすらぶつかって追い討ちしたり（斜めからぶつかりにいく）、攻撃をガードしてカウンター攻撃を重視していくといい。



ダッシュでぶつかって転ばしていくのがここのメイン戦法。追い討ちしよう。

ヘーストを使われたら、画面端でガードを固める。カウンター攻撃でこまめに転ばして時間を稼ごう。

ちなみに、2つある宝箱にはLBリングやジンサモニングリング、ガントレット、ポーションなどが入っているので、早めに開けて使っていくようにしよう。

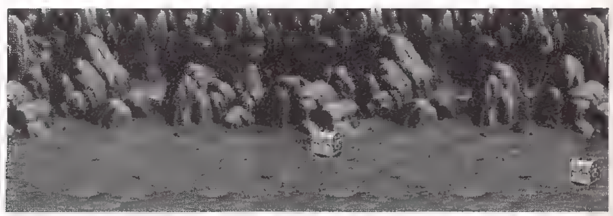
復讐の弟、ナグパ瞬殺!

先程、兄を狙うと書いたがそれにはもう一つの理由がある。弟を残しておくと、最後に正気に戻って…。

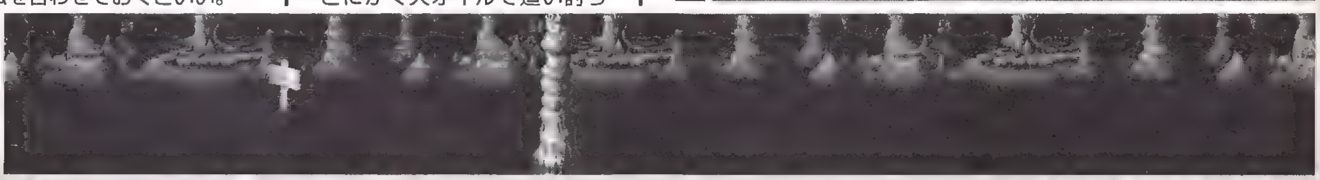


テルエレロンの怒りの斬撃、ナグパにクリティカルヒ～ット!!

vsテルエレロン



地下通路



TRPGの真髄ここにあり
パーティプレイ基礎

ＲＰＧの祖ともいえるＤ＆Ｄ®を元にしたＤ＆Ｄ®シリーズだけあって、パーティプレイの楽しさは折り紙付き。仲間と冒険に出る前に一読しておいてほしい。

協力して難関を突破せよ！

一人でじっくりと冒険を進めるのも楽しいが、慣れてきたら友達などを誘って「パーティプレイの旅」に出発してみよう。残念ながらアーケード版と異なり、SS版では最大人数が2人になっているが、それでもパーティープレイの楽しさは充分堪能できる。1Pのときとは違った、独特の面白さを満喫できるはずだ。

パーティープレイ（2人同時プレイ）の楽しさの根幹は「協力」することにある。自分の苦手なところを任せ、相棒の苦手なところを自分が引き受ける…お互いに長所を生かして戦略を練っていけば、一人でプレイするよりも楽になるだけでなく、冒険自体も楽しいものになるはずだ。

この「協力」という言葉、単純なようで以外に奥が深い。ここではタワーオブドゥーム、シャドーオーバーミスタラの2作品に通ずる、パーティープレイの基礎知識を紹介する。

パーティープレイの意義

パーティープレイのありがたいところは、仲間と助け合って冒険を進めていけること。一人が気絶させられたり、ボスに噛みつかれたりしてももう1人がすかさずアイテムや魔法を使えばダメージを最小限に抑えることができるし、クレリックの回復魔法やストライキング、エルフのインビジビリティやヘーストなど、仲間にかけられる魔法、パーティー全体に効果のある魔法も生きてくる。

パーティプレイ時は敵の数が増えるが、D＆D®1では宝箱の数も増えたり、1人では決してできないパーティプレイ時専用のテクニックがあったりと多くの利点もある。まずはパーティプレイ時の基本となる概念、攻略法を理解しておこう。

ザコ戦の立ち回り方 戦闘員とフォロー役

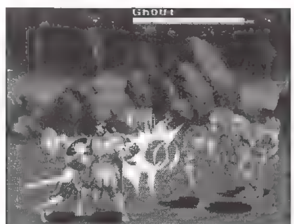
戦闘の基本ともいえるザコ戦では、近接戦の得意なファイターやドワーフが前線で戦い、もう1人が後方でフォローに回る、というのがスタンダードな形。キャラクターの組み合わせによって近接戦をこなすキャラクターも変わってくるが、1体の敵に2人で斬りかかるのは基本的に避けるようにしよう。お互いに邪魔なだけでかえって戦いにくくなってしまうことが多い。

また、先に進みすぎると新たな敵やボスが出現してしまったり、罠が作動してしまったりする場面もある。こんなときは前衛に安全に行動してもらうため、一人が後方でスクロールを止めて待機しよう。


2人で攻撃したからといってダメージ効率が２倍になるわけではない。


スクロールさせたくないときは、後方で待機しつつ支援する。

パーティーにクレリックがいる場合、アンデッドが多い場面ではターンアンデッドを安全に唱えてもらえるよう、残ったプレイヤーは回りのザコを掃除する。特に発動までが非常に長いD＆D®1では重要な仕事だ。


ターンアンデッドは効果が出るまでクレリックを守ってあげよう。

ボス戦の立ち回り方 基本はボスとザコに分かれる

ザコ戦よりも連携が大切になるのがボス戦だ。ボスの攻撃は一撃が痛いので、ちょっとしたミスが致命傷になり兼ねない。といってもそう難しく考えることはない。基本概念はザコ戦といっしょで、役割を分担し、ボス担当とザコ担当に分かれる。ボスに対するハメ技などがある場合、フォロー役はボス担当のプレイヤーにザコが行かないようにする。このとき魔法やアイテムを使うとハメを脱出される場合があるので注意。


ボス戦になっても基本はザコ戦と同じ。ボス担当とザコ担当に分かれる。

D＆D®1では魔法を使うと少しの間「敵のみが動ける時間」が存在する。D＆D®2でもブレス詠唱中にボスが強制的に出現してしまったり、リッチ・デイモス戦ではI・ストームなどの全体魔法を使うと攻撃プレイヤー側に吹っ飛ぶことがある。相棒を助けるつもりが逆に仇となる場合があるので、魔法を使う場合は状況をよく見ることが大切だ。


ボスをハメているときは手を出さないように。妨げになることもある。

計画を完璧に遂行するために…コミュニケーションを取ろう

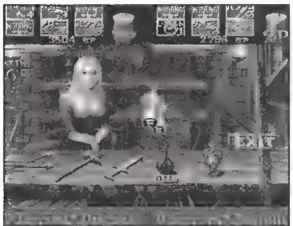
パーティープレイ時は1人のときとは違い、お互いの行動をリンクさせなければならない状況が多くなる。罠や落石地帯をいっしょに走り抜けたり、ボス戦で順番に武器を投げる場合はきちんと声を掛け合っていこう。特にレッドドラゴン戦（両作品ともに）では息の合ったプレイが重要に


息を合わせて走り抜ける。合図となる「声」を掛けるのを忘れずに。

※文字数省略のため、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥームTM」をD&D®1、「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラTM」をD&D®2と略しています。

なる。なるべく声を掛け合って行動すべし。いいアイテムが出たときや緊急の場合も相棒に意思を伝えよう。

ショップもルートやパターンの話し合いを落ち着いてできるいい機会なので活用しよう。相棒のアイテム確認やお金の分配もできる。お金を分けるには、手を重ねて分けたいプレイヤーがCかXを押せばいい。Cボタンで10SP、Dボタンで100SPずつ分けられる。ポーションは1P時よりも1つ多く買えるぞ。

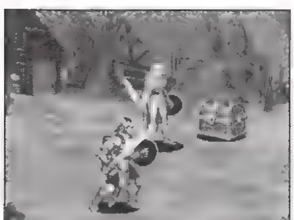


お金を分配するには、ショップで手を重ねてCかXボタンで。

宝箱は誰が開けるか？

シリーズ通して随所に設置された宝箱はアイテムやお金を得る手段として、君たちの冒険を大いに手助けしてくれる。宝箱の中身は多くの場合、開けたキャラクターによって出るアイテムが異なっている。

中には重要なアイテムが入っているものもあるので、手当たり次第開けてしまう、なんてことのないように。パーティーにとって最も有利になるように開けるキャラクターを選択していこう。

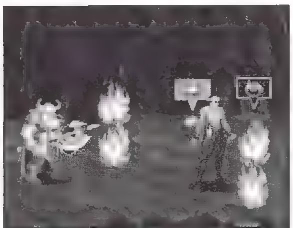


例えばこの宝箱も、空けるキャラによってポーションの大きさが違う。

そのためにはどのキャラクターが開ければ何が出るかという知識が必要だが、実際全キャラぶんの中身を完全に把握するは難しいかもしれない。あまり神経質になりすぎるのも考え物だが、最低限自分のキャラクターが開けたときの中身くらいは知っておきたい。

D＆D®1では、ファイター＆ドワーフがリング、エルフとクレリックがマジックスクロールというパターンが多い。基本はスクロール重視で。

D＆D®2ではシーフは鍵開け、ドワーフは開けた宝箱からお金を出すことができるので、どちらが開けてもいい宝箱は彼らに任せよう。



D＆D２ではシーフ、ドワーフの特殊技能を活用しない手はない。

アイテムの分配

パーティープレイ時は、宝箱から出た貴重な装備品、および強力なマジックアイテムをどちらがが持つかという問題もある。

基本的にはガントレットやスピードブーツなどの装備アイテム、魔法アイテムはフィールドを動き回ることが多く、また魔法の使えない戦士系に、PRリングやCSWリングなどの防御・回復アイテムは魔法使い系に持たせるのが基本。

複数持てるリングアイテムに関しては、CSWリングを除いて一人に集めてしまうのがいい。D＆D®1ではアイテムの数が多くなるとカーソル合わせが面倒になるし、D＆D®2では持てるアイテムの数に制限がある。キャラ特性に合わせてアイテムを効率よく分配していこう。



リングアイテムはＣＳＷ以外はどちらかに固めて持たせよう。

アイテム＆魔法使用中の時間を利用する

魔法使い系のキャラクターは、戦闘中に使っていた魔法が尽きてしまったときなど、アイテムや魔法を合わせなおすための時間が欲しいときがある。忙しいボス戦ではとっさに合わせなおすのが難しい場合も少なくない。そんなときに相棒が何らかのマジックアイテムや魔法を使えば、貴重な「時間」を作れる。

D＆D®1では魔法使用中にもXボタンでアイテム＆魔法を選択できるのであまり問題はないが、魔法、アイテム使用者は効果が切れるまで行動できないD＆D®2では特に重要なテクニックになるぞ。

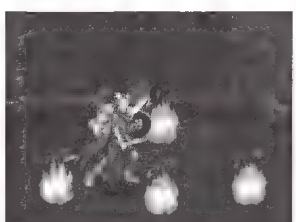


魔法やアイテムを使っている間にカーソル合わせ。重要だ。

相棒の安全も確認してから罠を作動させる

宝箱にかかっていたり、特定のポイントを踏むと発動するトラップ各種。パーティプレイ時は、意外にもこんな罠の数々が強敵になることが少なくない。

弓矢や落石の可能性がある宝箱は仲間が安全な位置に移動したのを確認してから開け、槍や吊り天井のトラップは、2人が息を合わせて通り抜けるか、1人ずつゆっくり通過するなどして、無駄なダメージを受けないようにしよう。



仲間の安全を確認してから罠を作動させるのが鉄則だ。

組み合わせを考える

D＆D®1には4人、D＆D®2には6人のキャラクターがいるが、当然ながら職業ごとに得手不得手がある。

慣れないうちは相性を考えて組み合わせを選んでいこう。バランスがいいのは、やはり「戦士1人＋魔法使い1人」というパターン。詳しくは個々のタイトル別のパーティプレイのページを参照してもらうとして、ここで簡単に述べておくと、ファイター系2人だとボス戦で苦戦しやすく、魔法使いが2人重なるとスクロールの取り合いになりやすい、という特徴がある。

絶対にクリア不可能！という組み合わせはないし、最終的にはどんなパーティでもクリアできるようになりたいところだが、初めは欠点を補い合えるようなパーティー編成を心掛けるといいだろう。



ファイター系＋魔法使い系が基本的にはベスト。ただし例外あり。

最後に…

すべてに通ずることだが、パーティプレイはコミュニケーションを取って、息の合ったプレイを心掛けることが大切。失敗しても次の冒険に生かせばそれでいい。気の合った仲間を誘って、君もパーティを組んで冒険に出てみよう！

※文字数省略のため、「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®タワーオブドゥーム™」をD＆D®1、「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ™」をD＆D®2と略しています。

ミスタラ編 共に旅立つには

パーティープレイの心得

組み合わせの相性を考慮し、独特のコツもつかもう

2人で楽しく

こんなにおもしろいゲームをひとりでしか遊ばないのはもったいない。友達やガールフレンド、家族だって身近にいるだろう。とにかくやってみて、究極まで楽しさを味わってほしい。

キャラの役割を知る

まずは各キャラクターの役割を知ってもらいたい。まあ、基本的にはひとりプレイでの延長であると考えていい。

●ファイター

ひとりプレイとほとんど同じ。ただ、ザコは増えており、ボスの体力も多くなっているので、やりがいが倍増する。まあ、仲間も何らかのかたちでフォローしてくれるぶん楽しさも倍増するぞ。

●クレリック

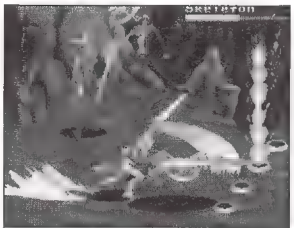
パーティープレイでは、その役どころに磨きがかかる。攻撃力アップと回復の魔法は何ともありがたい存在だ。うまくなってきたら禁止キャラクターナンバーワン候補。



クレリックはパーティープレイで真価を発揮。強いぞ〜。

●エルフ

剣も扱えて魔法も使える優れもの。とくにヘーストをうまく使いこなせれば真のエルフ使いという感じだ。伝説の剣を作るときのインビジビリティは超便利。



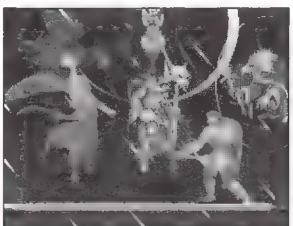
エルフはオススメ上位3キャラではないが、ぜんぜん弱くない。

●ドワーフ

爆発的な一撃は誰にも負けない。とくにボス戦ではガンガン突っ込んでもらい、体力を回復させてあげたい。

●マジックユーザー

パーティープレイでは苦手なザコ戦をほかのキャラがこなしてくれる分だけ楽になる。ボス戦でも魔法使用後は、強戦士がすかさず追い打ちをしてくれるので効率がいい。プレイしていても楽しいので、パーティープレイでは間違いなくイチ押しキャラ。



仲間からの信頼厚いマジックユーザー。攻撃魔法はすばらしい。

●シーフ

スリングや対空必殺技の大オイルなど後方支援が得意なキャラだけに、自分より格闘戦の得意なキャラと組みたい。カギがいらないのも楽。

まあ、各キャラの役割はこんな感じ。別にパーティープレイだからといって特別なことが増えるわけではないが、各キャラの個性が強く出る。

パーティプレイ組み合わせ採点表

	ファイター	クレリック	M・ユーザー	エルフ	ドワーフ	シーフ
ファイター	3					
クレリック	3	3				
M・ユーザー	3	3	2			
エルフ	2	3	2	2		
ドワーフ	2	2	2	1	1	
シーフ	2	2	2	1	0	0

※3が最高点の3段階だが、あえて0もありにした

組み合わせを考える

まずはどちらかが初心者であったり、お互いに良くわからなくてもいい。比較的楽と言われる組み合わせを考えてみるので、試してみてはどうだろうか。

とりあえず、オススメのキャラクターはファイター、クレリック、マジックユーザーの3キャラクター。この中からの組み合わせであれば、どのように組んでも強いはずだ。

●ファイターとクレリック

どちらも単独で戦えるキャラでありながら回復もできるのがすごい。さらに屈強なファイターをストライキングとブレスでパワーアップすることも可能だ。

まさに、パーティープレイで重宝するクレリックの性能をファイターが余すことなく引き出していると言える。

いちおう、上手なプレイヤーがクレリックを使ったほうがいいだろう。細かいところに目が行き届くし、補助魔法のタイミングもわかるはず。

●ファイターとM・ユーザー

このペアも間違いなく強い。ザコをファイターに任せられるのはマジックユーザーにとって夢。自分はボス戦でしっかりと仕事をこなせばクリアはおのずと見えてくる。

ほかに、自分がある程度わかっていて、相方が初心者でもこの組み合わせがいい。ドラゴンのブレスさえ気を付ければかなりいける。



ザコを任せられるパーティープレイではあるが…



ある程度は自分でも戦えるようにはしておきたい。

●クレリックとM・ユーザー

魔法の性能を全面に押し出せるかどうかがカギ。これも屈指の強コンビではあるが、お互いがまだサークルに慣れていないようではノリが悪い。まあ、一気に覚えてしまいたいなら練習を兼ねてGO！

まずはこれら3キャラクターの組み合わせからがオススメ。お互いが力を合わせれば何かと融通が利く。

いずれにせよ、組むキャラクターが普通であればひとりでプレイするよりは楽なのは事実。先に進める喜びと協力した充実感は病みつきになる。

ほかのキャラもぜんぜんあり

もちろん、これらの3キャラ以外がダメではない。ただ、これらの3キャラがオススメなだけだ。

どうしてもエルフじゃなきゃヤダ、ドワーフが渋くて好き、シーフがカッコイイから使いたい。何でもありだ。

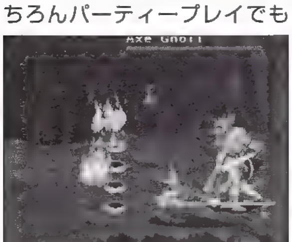
さらにエルフ、ドワーフは専用のルートを持っている。パーティープレイならこれらのキャラを使用しなくても一緒に行けるのも嬉しい。

小ネタあれこれ

さあ、使うキャラは決まったかな。ここからは冒険途中でのちょっとしたコツで楽な道のりに変えていこう。

●スライディング

アイテムやお金を拾えるスライディングの便利さは、ひとりプレイでも実証済み。もちろんパーティープレイでも使用することになる。とくに仲間がザコと一生懸命戦っているのに、後ろで見ているだけではいただけない。さりげなくスライディングで細かいお金を拾ってあげよう。



スライディングでアイテムを拾うのはパーティープレイでも基本。

●アイテムは倍になる

ひとりプレイで重要であった大オイルやハンマーのアイテム。パーティープレイでも持てるものは持っていく。手加減なしの大オイル18個だ。



とうぜんみんなで大オイル。すさまじいダメージがボスを襲う。

●重要な宝箱

宝箱には固定のアイテムとキャラ限定のアイテムが存在する。ウィザードリィスタッフなどは重要度ナンバーワンで、ほかのキャラが開けた場合は「死刑確定」となる。できればキャラを使っているプレイヤーが、ここは○○が出ると申告するといい。

●D・クローク

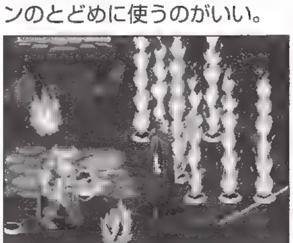
このアイテムは盾を持っていないキャラが優先。ドワーフの優先度はやや落ちるか。

●ポーズボタン

パーティープレイでは呼吸がかみ合わないと冒険もツライだけ。作戦を考えているときはポーズボタンを使ってもいい。ただし、携帯電話やトイレに行くのは邪道と言える。

●ファイナルストライク

一度は見てほしい魔法。シンのとどめに使うのがいい。



重要なアイテムの宝箱は担当がしっかりと把握しておきたい。

らくらく解呪

じつは伝説の剣を手にするのに、パーティープレイならではの楽な方法がある。やり方は簡単で、呪いの剣1の状態で剣を振ると赤いドクロマークと共にダメージを受けることがあるだろう。そこでダメージを受ける前に魔法をかけてあげるのだ。まあ、くらいダメージをキャンセルするようなもの。

で、その使う魔法はクレリックのストライキング、CSW、CCW。エルフならインビジビリティだ。今まで、コンティニューでしか伝説の剣を作れなかったプレイヤーには朗報。ぜひお試しあれ。

また、これと同じ要領でオウルベアの無限増殖技もある。ノリは同じでたまごを投げたら魔法でキャンセルする。これでオウルベア動物園の出来上がりだ。



パーティープレイでエルフかクレリックがいれば伝説の剣はかなり楽。

いろいろ遊んでね

本当はひとりプレイをクリアできる者同士のほうが、スムーズに事は運ぶし危なげない。だが、それではクリアできて当たり前のパーティープレイとも言える。ひとりではツライけど、仲間がいるならやってもいいという楽しみ方もありだろう。あとは上級者がフォローしてあげる。

もしエキスパートを目指すならすべての組み合わせを挑戦してくれ。かなり難度に差があるがクリアできない組み合わせはないぞ。



お互いに戦えつつ魔法もOK。
体力のないエルフに回復魔法が光る。



爆発力はあるが何となく融通が利かない2人。気合が必要。

クレリック & エルフ	エルフの防御力のなさをカバーしてくれる隠れた名コンビだ。
マジックユーザー & マジックユーザー	パーティープレイでは強いマジックユーザーだが2人いてもねぇ。
クレリック & クレリック	魔法軍団。バランスが悪いかと思ったが、やっぱりこいつらは強かった。
ファイター & ドワーフ	強戦士コンビだが意外にも特徴がなく面白みに欠ける。ゴリゴリ押すか？
エルフ & シーフ	あこがれの女キャラーズ。とことんキャラが好きならクリアも見えてくる。
ドワーフ & シーフ	やる?シーフ×2よりは楽な気がする程度。ついでに地下水路も行こう！

ドゥーム編 対等な関係で全力で挑む!

パーティープレイの心得

基本的に難しいゲームだけに個人のスキルと2人の息が高レベルでないとクリアは難しい。それゆえ、うまくいったときの面白さは言葉では語れない。

2人のレベルはどう?

タワーオブドゥームのパーティープレイははっきり言うと、「2人のスキルが一定以上」ないと先が見えない。

突き放すようだが、実際にやってみると経験の少ない人をカバーしてあげられるほどこのゲームの敵は弱くないからだ。したがって、まずは1人用の経験値を2人ともつんでから遊ぶといい。

勿論、ある程度経験値を積んだ2人によるパーティープレイは言うまでもなく面白い。

かばう、そして分けよう

パーティープレイだからこそできる行動、「かばう」そして「分け合う」。これを見ていこう。

このゲームでの「かばう」は、おもにT・アンデッドの詠唱中をカバーして上げるのがメイン。T・アンデッドは気が遠くなるくらいモーションが遅いので、この最中は左右の敵を受け持ってあげるといい。一度発生すれば非常に強力なだけにかばうのが非常に重要だ。

また、ストライキングを相手にかけてあげるのも重要。ストライキングは異常に強力なので、ボス戦の必須事項である。忘れないように。

次に「分け合う」についてだが、これはリング系のアイテムを魔法が使えないキャラに持ってもらうということ。

魔法を使えるキャラはアイテム数が非常に多いので、目的のアイテムに合わせるのに苦労する。その悩みを解消してあげるわけだ。

アイテムとルート

パーティープレイでのルート選択はどうしたらよいか。

まずは破損する可能性があるアイテムについて考察すると、基本的に2つずつないと厳しい、というのがわかる。

例えば、ザイード戦でスピードブーツがなかったら…。同様に、ガントレットがない場合、あらゆるボスで時間がかかるのがわかる。危険だ。

これでわかるように、破損する可能性があるアイテムをなるべく多く入手できるルートを選択するのがいい。もし壊れても換えが効くからだ。

これを考えていくと、ルート分岐の選択は次のように絞られてくる。

山→砦→古井戸→ザイード前は下ルート、というかんじだ。これで、ザイード戦までにガントレット×2、スピードブーツ×3、プロテクションリング×1を入手可能。

このルートだとCSWリングが微妙に少ないが、回復量はたかが知れているので装備を整えるほうが賢明だろう。



1個目のスピードブーツ。これが壊れてもザイードまでにあと2つもある。

ボス戦ワンポイント

1人用と違って楽になったり、逆にやりにくくなったりするボス戦。パターンに変化があるボスを見ていこう。

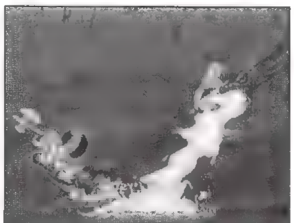
●トロル

一度転ばしたら、左右に分かれてオイル→追い討ちを交互にしていく。これで画面外に逃がすことなくはめられる。

●ブラックドラゴン

パーティープレイだとドラゴンの動きが散漫になるので、左右に分かれてハンマーを投げていくのが非常に有効。

しかし、酸のブレスは2人だと避けにくいので使わない魔法で消していくといい。H・パーソンやインビジビリティ、P・アザーズがいい。ファイター&ドワーフ組ならL・ボルトを使おう。

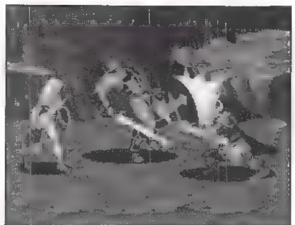


ブレスはパーティープレイだと避けずらい。素直に魔法を使おう。

●ザイード

歩き斬りは、当然攻撃力の高いドワーフやファイターにまかせるが、このときに画面端まで行ってしまうと仕切直しになりやすい。

したがって、端近くになったら攻撃力の低いキャラが逆から歩き斬りを引き継いで方向転換していく。その間に攻撃力の高いキャラは反転してさらに引き継いでいくといい。これはタイミングを覚えれば簡単にできる超重要テクだ。



パワーキャラで端まで行ったら、逆から非力キャラが歩き斬りを引き継げ!

●レッドドラゴン

開幕の炎の避ける方向はあらかじめ決めておく。スライディングで逃げるとき、片方のキャラは向いている方向が逆なので、スライディングするときにきちんと向き直ってから動く必要がある。

また、遠距離からダッシュジャンプ斬りで突っ込むときは2人の呼吸をピッタリと合わせないと、少しでも遅れたほうが超危険になる。ボタンを押す合図を決めておくしかない。



こんな感じでジャンプがずれると、後ろにいた奴がかなりヤバイことに…

●デイモス

2人でやると非常にやりにくい。メテオを避けるのが難しいので、攻撃は1人に任せ、もう1人は離れた位置で縦軸を相棒に合わせ、ひたすら移動に専念するようにする。こうしないと2人ともメテオの餌食になりやすいのだ。

AC版とSS版の相違点

このコーナーでは、グラフィック完全移植の当ゲームの、アーケード版（ＡＣ版）とセガサターン版（ＳＳ版）の相違点を検証していこう。アーケードで名作として名を馳せたこのシリーズ、どこが違うのか気になるでしょ？（特にＡＣ版のファンは）

ドゥーム、ミスタラに共通の相違点

●ロード画面のピクシーが新鮮
…当然ながらAC版にはロード画面が無い。

●各ステージスタート時などのデモ演出を早送りできない
…AC版では、ボタンを押している間、早送りすることができたのだ。

●画面レイアウト、画面サイズが違う
…AC版では回避可能だった罠や攻撃が一部避けられなくなっているので、SS版をプレイする場合は、新たに攻略を要する。

●スクロールしないところがある
…ダッシュなどで広い方へ移動しようとしてもスクロールせず、ダメージを受けてしまうというもの（キャラ差あり）や、単純にステージそのものがスクロールしなくなったというもの。

●2人用まで
…AC版では4人同時プレイが熱かったが、SS版でも2人同時プレイで熱くなってほしい。

タワー・オブ・ドゥームの相違点

●コラングレンの街でのコース3択画面で、背景の市長が消えてしまう

●レバーの左右入力と同時にボタンが押されると、何もでない
…ザイードのジャンプ攻撃の下をくぐって振り向き、すぐ攻撃しなければいけない場面で、なにも出ずにやられてしまう、等。

●ダッシュ必殺技のタイミングが違う
…ダッシュ必殺技のコマンド入力タイミングがもの凄く遅くなったため、すぐに出せなくなった。AC版に一番近いのはエルフだが、エルフは逆にAC版よりややタイミングが早くなっている。ちなみにデモではクレリックなどがどう見てもAC版のタイミングで出している。

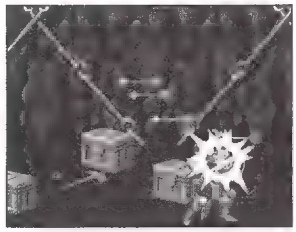
●自キャラのやられ判定がデカくなった
…自キャラの体が見た目以上に大きく判定付けされている。フィールドが狭くなったことなども関係して、AC版では避けて通れた罠に当たってしまったり、単純に敵の攻撃にかなり当たりやすくなってしまった。トログロダイトの振り回し攻撃や炎全般（ブレスやオイル等）、全ボスの攻撃が「えぇっ！！！」という場所から当たってしまうので、足元の影を見てしっかり間合いを計ろう。

●連続攻撃の性能が違う
…ファイター、クレリックの連続攻撃の性能がUPしている。AC版では途中で無理矢理割り込まれたりして歩き斬りしないと生き残れなかったが、SS版では連続攻撃の段数を増やしたパワーUP版歩き斬りが使えるので、また違った意味で歩き斬りの利用価値が上がっている。

●ホールドパーソン3体まで
…AC版では4体までだったのが、1体分少なくなった。

●S・スネークス弱体化
…猛烈な食いつきっぷりで、クレリックの最終兵器として楽しめたヘビたち。とくにデイモスに対して9回（計27匹）使うと60％近くものダメージを与えたものだった。

●古井戸の隠し部屋の罠（矢）が危険
…AC版では一番下を歩いていれば安全だった。



●地下世界のノール（弓）が蹴ってくる丸太が一番上にいても当たってしまう

●その先の予約オイルポイントが違う
…1キャラぶんほど奥にずれている。ほかにもこういう場所は存在する。

●全般的に敵が逃げ腰
…基本的に、全ての敵が逃げ腰で、間合いを詰めるとすぐ離れて行きかなりいらいらさせられる。ただしコボルドは例外。

●コボルドが超攻撃的
…それだけでなく攻撃発生の早い突きを多用してきたり、攻撃力が異常に高くなっている。

●トロルの跳び方が変わった
…AC版では遠くにいると長距離ジャンプしてきて、その着地を攻撃したり、攻撃をガードされたあとマイキャラの位置をサーチして跳んでくるので、下をくぐって着地を攻撃したりといった攻略法があったのだが、SS版では跳び方が変わったため新たな攻略が必要。離れていても長距離ジャンプしてそばに来ることはなくなったし、マイキャラの攻撃ガード後は、こちらの前方に、つまりそれまでいた場所の後方に向かって跳ぶようになったのだ（トロルからしてみればバックジャンプということになる）。

●ザイードのH・パーソン、スリープが弱くなった

●レッドドラゴンの押しつぶしでダウンするようになった
…これはかなり厳しい変更だ。また押しつぶしのスピードもUPしているほか、噛み付きの追尾がきついとか、パンチの認識範囲、判定がデカイなどなど、なぜこんな…という変更により、無敵のドラゴンに。



●デイモスがメテオを何発も使ってくる
…AC版では4発までしか使えない。

シャドー・オーバー・ミスタラの相違点

●R・グラビティのダメージが小さくなった

●クラウドキルのボスへのダメージが少ない

●ホーリーワードでアンデッドが一撃死
…AC版ではダメージを与えるだけだった。

●4人用部屋にL・ボルトを使って1人で入るやり方ができなくなった

●レッドドラゴンの岩を画面上で避けられない

●ダークウォーリア＆Ⅱがヘースト状態にならない
…体力を減らすと発狂して手に負えなかった。

苦渋に満ちた被虐的遊戯法

ここまでするか…君は!?と思えるような遊び方をここにまとめてみた。

クリアした君に贈る

何度かクリアして、安定するようになると、いろいろなことを試してみたくなるもの。 そんな普通のプレイでは物足りなくなった君に贈るのが、ここにある様々な「辛い遊び方」である。

自分を過酷な状況に置けば置くほど、その分クリアしたときの喜びも大きい。是非トライしてみてほしい。

ドゥーム①難易度：3
買い物無しクリア

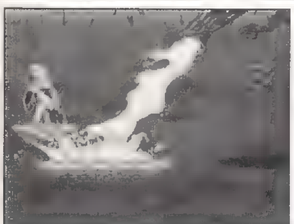
ただでさえ難しいタワーオブドゥーム。これをさらに厳しくしてみたのがコレ。

字のごとくお店でいっさい買い物をしないでクリアを目指したもの。ポーションが買えないので…。とにかく無駄なダメージが響くこと響くこと、後半戦が山場だ。



「う～、ポーション買いたいんだけどな～」我慢の鬼に君はなりきれる？

ドゥーム②難易度：4
アイテム無しクリア



ブラックドラゴンのブレスはひたすら逃げるしか選択肢はない。序の口。

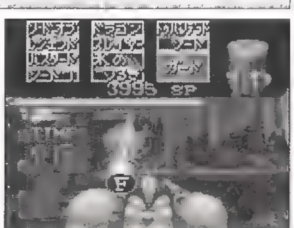
ウゲッ、と言いたくなること間違いなし。常に肉弾戦なので、ブラックドラゴン戦、ザイード戦がきつく、なおかつCSWリングや強力な魔法も使えないというわけ。

ドゥームはコレぐらい痛めつけられると発狂しますね。一度お試しあれ。

ミスタラ①難易度：1
ソードマスターを目指す

これは、ファイターでプレイして、アイテム欄をすべて剣で埋めるというもの。

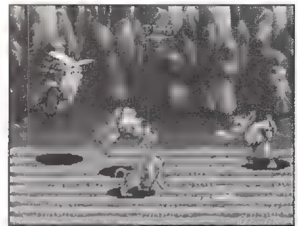
伝説、ツーハンデット、ドラゴンスレイヤーは当然として、残りはバスタードソードと魔法剣3本のうちから2本選んで持っていこう。後半戦がきつくなっていいかんじ。



サークル内をすべて名剣で埋めることこそ我が使命。

ミスタラ②難易度：2
買い物無しクリア

ドゥームと同様、お店でいっさい買い物をしないでクリアを目指すもの。アイテムの戦略さえできればなんとかなるのだが、シーフの前半戦はかなり辛い。このプレイのポイントは大オイルとLBリング、そして通るルートであろう。問題はエザーホーデンか!?



ミスタラの店無しはアイテムの戦略が命。シーフなら盗みまくるのが吉。

ミスタラ③難易度：？
一人二役



ただの変態!?2キャラを1人でプレイするのは左右の腕の見せどころ。

気分一転、1人で2人分の操作をしてみてはどうだろうか？コントローラー2つとも自分で操っていくわけ。

1キャラを魔法使い系にしてやると簡単。大オイルの位置合わせや、レッドドラゴンの噛みつき、岩などが非常に厄介だが…面白いぞ。

ミスタラ④難易度：S
魔法無しクリア

M・ユーザーで魔法をいっさい使わずにクリアを目指すもの。ワンド系のアイテムがかなり重要なこのプレイは、ハーピーとリッチデイモス→D・ビーストあたりが激ムズ。ここを抜ければノームの村でワンドを買って…長い戦いになるのは間違いない。



使えるサークルはこんだけ。前半戦で、イヤというほど無力さを思い知る。

ミスタラ⑤難易度：5 Aボタンのみ

Aボタンのみ使用したこのプレイは、実は全然難しくはない…と思ったら、エザーホーデンが激辛。ダッシュでしか逃げられないので捕まってしまいやすい。アイテムも使えないのではっきり言ってお手上げだが…なんとかなるのか？がんばれ！

（キリトリ線）

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
Dungeons&Dragons®
COLLECTION

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 男・女
□□□-□□□□　電話（　　　　　　）	
都道府県　　市郡区	
学年、職業・業種をお書きください	
このムックをどこでお買い求めになりましたか？	

※アンケートにお答え頂いた方の中から、抽選で20名様に粗品を差し上げます。
なお、当選の発表は発送をもって換えさせていただきます。

Dungeons&Dragons®
COLLECTION 読者アンケート

1:この本の評価を教えて下さい。番号に○をつけてね。

最低 1・2・3・4・5・6・7・8・9・10 最高

2:一番おもしろいと思ったページとその理由を教えてください。

3:一番つまらないと思ったページとその理由を教えてください。

4:内容と、価格は納得のいくものでしたか?

内容( )

価格( )

5:今後ムックにしてほしいゲームはありますか?

6:この他、ご意見・ご要望がありましたら記入してください。

ご協力ありがとうございました。

(キリトリ線)

編集後記



C・LAN

移植決定の報からずいぶん経っちゃったけど、やっとのことで発売されたサターン版D&D®コレクション。アーケード版をやっていた人もそうでない人も、この本を参考に存分にプレイしてください。最大プレイ人数が4人から2人になったのと、タワーオブドゥームの自キャラのやられ判定がかなり大きくなってしまったのがちょっと残念。

担当ページ/5-15.22-23.34.45.52-53.67.106-107

KAL



やはりアクションゲームの調整というのは難しいようだ。それがオリジナルな作品であれば「…ああ、そういうゲームなのね」で済まされるが、移植ともなると、それもザコ敵1匹1匹のアルゴリズムまで凝ったつくりのものであったりすると、違いが露呈してしまう。もし、このSS版で興味をもった、または不満を感じた人は、基板を購入してほしい。→D&D®1

担当ページ/24.26-31.33.38-39.44.48-49.54-55.59.111



ぴぐ

復帰初戦ということで関わったこのムックですが、まったくカンが取り戻せなくて、文章がてんでダメダメでした。けど、タワー・オブ・ドゥームはアーケード版が出た当時もムック化しておきたかったタイトルなので、こうした機会が得られてウレシいっす。次はザイード様を主人公にしたリベンジ物を作ってください(家庭用でも可)。

担当ページ/16-21.36.47.50-51

がっちん



自分の担当はミスタラのみ。ドゥームのほうはパーティープレイでちょろりとプレイしただけなので、これを機にやり込んでみようかと思いつつザコの強さにビックリ。まるで毎回中ボスと戦っているような感じだ。基本操作からして違うゲームなんだけど、ドゥームの敵の強さはミスタラとは比べものにならないね。ミスタラをやり込んでからのドゥームはちょっと厳しいのかなぁ。

担当ページ/62.66.68-69.74-81.87.89.93-96.106-109



MVP

この機会にドゥームで今までやったことのなかったドワーフ、エルフをクリア(エルフが簡単!!)。そのついでにパーティプレイもいろいろクリアし、被虐的遊戯法のために「店+アイテム無し」のマゾプレイも達成！サターン版はキツイが、一応クリアしたので満足。原稿用と言って遊びまくった一週間は短かった…ドゥーム最高!!

担当ページ/28.35.37.40-43.46.56-58.64.103-105.110.112

SHO



このムックでは、ミスタラの攻略を担当しましたがどうだったでしょうか？アーケード版と若干違うところがあるが、楽しく仕事ができたと思います。ただロード時間が長いのが少し残念…。家庭用なので、1コインクリアという目的は少し薄れますが、コンティニューを使わずにクリア目指してね。個人的に続編を期待したいのだが、どうでしょうかね〜。

担当ページ/61.63.65.70-72.82-86.88.90-92.98-102

シャドーオーバーミスタラ™ アイテムコレクション



シャドーオーバーミスタラの世界には、君の発見を心待ちにしている数々のアイテムが存在する。その数なんと99個!!様々なキャラクターでプレイしてすべてのアイテムを回収し、この収集欄に納めよう。

Dungeons&Dragons® COLLECTION

SEGA SATURN版
GAMEST EX MOOK Vol.187
ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション

平成11年5月23日発行 第6巻第13号通巻187号
ISBN 4-88199-601-0 C9476 ¥1480E
雑誌63382-88

平成11年5月23日　初版発行

■発行/株式会社 新声社
〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321（代表）
■発行人/加藤　博　■編集人/高橋 己代子
■プロデューサー/猿渡 雅史
■編集/霜田 和人/鈴木 規康/松田 史征
■ライター/C・LAN/KAL/ぴぐ/がっちん/MVP/SHO
■デザイン/宇地原 良之/しもでん/ノリック/コドモ
■デザイン協力/ローヤル企画
■制作協力/株式会社 カプコン
■スペシャルサンクス/佐藤あけみ/小沢　正
■印刷/共立印刷株式会社 Printed in JAPAN



●発行/株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 Tel03-3293-9321

9784881996010

1929476014801

定価：本体1,480円＋税
雑誌63382-88 Printed in Japan 共立印刷 株式会社

ISBN4-88199-601-0 C9476 ¥1480E